

Svet

3/94

KOMPJUTERA

CENA 4 DINARA

KOMPJUTERSKE VODE: rubrika
za absolutne početnike

FOTO STRIP:
ROM i RAM
kupuju kompjuter

TEST DRIVE

TEST RUN

AMIGA

ATARI

IGRE

TEMA BROJA:
CD revolucija



YU ISSN 0352-5031



9177035215030091

B/JRM - 55 DEN
SLO - 150 SIT
R.S.A. - 11 R.

Broj 115, april 1994.

Cena 4 dinara

Glavni i odgovorni urednik:

Zoran Mošorinski

Uređuje redakcijski kolegijum:

Tihomir Stancević

Vojislav Gavrilović

Nenad Vasović

Emin Smajlić

Goran Kramarović

Vojislav Mihailović

Likovno-grafičke opreme:

Brankica Rakić,

Rina Marjanović

Ilustracije:

Predrag Milčević

Dopisnici:

mr Zorica Jelić (Francuska),

Aleksandar Petrović (Kanada)

Štućni saradnici:

Aleksandar Vešković, Đorđe

Ulović, Dušan Dimitrijević, Dušan

Dinarić, Bojan Zarišker, Branko

Jeković, Rajta Jović, Gradimir

Joksimović, Dušan Katković,

Dakbor Lanuk, Nebojša Lazović,

Josip Mlađi, Željko Novtović, Ivan

Đbrovački, Vledimir Oravac,

Slobodan Popović, Samir Ribić,

Duško Savić, Nikola Stojanović,

Aleksander Swarwick, Dušan

Slojčević, Dejan Šundelc,

Branislav Tomić, Ranko Tomić

Sekretar redakcije:

Nataša Ušaković

Tehnički saradnici:

Svetlana Dimitrijević

Srdan Bukvić

Telefoni redakcije:

011/ 322 0552 (direktan)

322 4151, lokal 369

Fax: 322 0552

BBS: 322 9148 (14400 b/s, V42bis)

Alexander Swarwick (SysOp)

Pretpлата za našu zemlju:

trimesečne 10,80 dinara,

šestomesečne 21,60 dinara,

Uplate se vrše na žiro-račun broj:

40801-603-9-24875, uz obaveznu

namenu: „Kompanija Politika“.

Pretpлата na inostranstvo:

Poslati uplatnicu i punu adresu.

Pretpлата za inostranstvo: šest

meseci: 10 USD, 20 DEM, 170 SEK,

80 FRF, 20 CHF. Vrše se preko firme

„Suhbreg Verlag AG“, Bernstr.

West 64, CH-5034 Suh, Schweiz.

Tel. +41 64 310 470/1 310 471, fax:

310 472. Uplate na:

„Schweizerischer Bankverein“,

CH6001 Aarau (Beim Bahnhof),

Schweiz, CHF konto: 40-829.575.0

DEM konto: 40-829-575-2

Telefon pretplate službe:

011/322 87 76.

Rukopise, crteže i fotografije ne

vracamo

Izdanje i štampa

Kompanija Politika, d.o.o.

Beograd, Makedonska 31.

Generalni direktor

Hadiž Dragan Anđić

Preodnosnik Kompanije

dr Živorad Mirović

Redakcijski računari umreženi su

preko 3COM EtherLink II mrežnih

kartica spojenih žakom Ethernet

kabliom. Veći deo opreme za mrežu

„Sveta kompjutera“ uslužio je

proizvođač DIGIT iz Zemuna.

Longshine LCS-7260 i TEAC CD-50

Sve više proizvođača uključuje se u CD-ROM tržište. Novi je i model Longshine LCS-7260, inače potpuno kompatibilan sa „Pana-sonicovim“ IDE konektorom. Drajvr je standardni *double speed* sa transferom od 300 KB/s i pristupom od 420 ms. Mesto mu je u ekonomicnoj klasi. Na drugoj strani je beskompromisni „TEAC“ sa modelom CD-50 - SCSI drajvrom sa transferom od 335 KB/s i pristupom od 265 ms. Cene ovih „CD-rodessa“ su 420 dolara, 440 dolara (model sa *casidy* mehanizmom) i 490 (sa SCSI kontrolerom). (VG)



RISC-I Alpha Mainboard

Sveulski proizvođač SsangYong Corp. nudi osnovnu ploču sa DEC-ovim 21064 Alpha AXP procesorom na 150 MHz. Ploča podržava šest ISA slotova ili tri ISA i tri PCI i ima ugrađena dva serijska i jedan paralelni port. Softverska baza za ploču je, naravno, Windows NT. (VG)



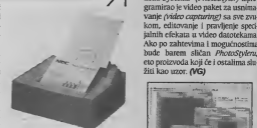
VideoStudio software

Poznati tajvanski proizvođač grafičkog i video softvera „U-Lead Systems“ (PhotoStyler) isprogramirao je video paket za usnimanje (video capturing) sa sve zvukom, editovanje i pravljenje specijalnih efekata u video datotekama. Ako po zahtevima i mogućnostima bude barem sličan PhotoStyleru, eto proizvoda koji će i ostalima služiti kao uzor. (VG)



NEC SuperScript 610

Novi NEC-ov štampač nudi veći brzina od drugih laserskih štampača, naročito za prvu stranicu dokumenta. Naime, uobičajeno je da program za podršku printera (drajvr) prevodi dokument u jezik štampača i da zatim štampač to interpretira i smešta tačke na papiru. SuperScript konisti GDI-ju, grafičkom „jeziku“ Windowsa, tako da praktično nema konverzije iz jezika u jezik. Inače, NEC SuperScript 610 je štampač sa pogonom koji omogućava rezoluciju od 300 tpi, ali je tehnikom nazvanom Sharp Edge Technology (sličnoj Hewlett-Packardovoj Resolution Enhancement Technology) postignata dvostruko veća prividna rezolucija. Cena štampača je ispod 500 funti. (TS)



CD Tower-7

Ako vam je jedan CD-ROM uređaj nedovoljan (recimo želite da preko mreže računara više korisnika ima pristup podacima na CD-i), uređaj pod nazivom CD Tower-7 omogućava upotrebu dva do sedam komada CD-ROM jedinica dvostruke brzine, što čini ukupni kapacitet od 4,2 GB. Drajvovima se pristupa istovremeno tako da su karakteristike pojedinačnih uređaja jednako i karakteristike čitavog sistema - brzina prenosa 330 KB/s i prosečno vreme pristupa 200 ms. Cena sistema je od 2800 dolara naviše. (TS)

Informacije objavljene u rubrici „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. U većini slučajeva objavljeni podaci nisu pod našeg iskustva. Ukoliko imate neke dodatne informacije ili sugestije, molimo vas da ih pošaljete na adresu: Svet kompjutera, Makedonska 31, Beograd.

Spremnii smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompjuterske podatke (tehničke informacije, cenu i drugu uložnu pristinje...), i adresu, fax i telefon na kojemu da čitavci možu da dođu više informacije. Naša adresa je: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd

Mini Hard/Soft scena

● Intel je izbacio verziju 486 procesora sa triplicanom internom frekvencijom i nazvao je 486DX4 (a ne DX37). Brzina ovog procesora opasno se približava Pentiumu, a Pentum na 100 MHz očekuje se tek u maju. U međuvremenu, IBM-ova podružnica Blue Micro najavljuje svoju verziju 486-ice sa trostrukom frekvencijom, po još nižoj ceni, a sve to zajedno značajno će uticati na cene slabijih procesora.

● Aldus (proizvođač programa PhotoStyler, PageMaker, FreeHand...) i Adobe (PhotoShop, Illustrator, Type Manager...) su se udružili! Ne treba ni isticati koliko značaj ovaj događaj ima za softversko tržište - uzimamo samo u obzir kombinaciju PageMaker - PhotoShop...

● PowerPC procesor se pojavio sa cenom od samo 500 dolara. (TZ)

● Sanyo je počeo masovnu proizvodnju i MB memoriju u januaru, a u maju 4 MB. Planira se početak proizvodnje 16 MB i 32 MB čipova tokom 1995.

● Hitachi Cambridge Laboratories ubrzano razvijaju me-

moriju čiji bi se bit kontrolisao stanjem jednog jedinog elektrona. Stvar je toliko sitna da bi se na prostoru sadašnjih memorijskih i MB čipova mogao smestiti kapacitet od oko 16 GB. Uredaj je prorađio na -273°C (0°K), a najavljuje se skori uspeh i na sobnim temperaturama.

● Toshiba, IBM i Siemens privode kraju razvoj 256 MB DRAM-ova. Predviđa se da će doći biti popularni u drugoj polovini dekada.

● Hitachi i Texas Instruments završili su razvoj 64 MB čipa. Prve isporuke očekuju se u januaru pod imenima oba firme.

● Canon najavljuje kvalitetan 3D softver koji radi na ovezanjskom hardveru. Paket pod imenom *Renderware* proizvođač firma "Criterion Software" koju je osnovao "Canon Research Europe".

● NEC, Toshiba i Sharp snabdevaće "Nintendo" 64-bitnim RISC procesorima. Tehnologija je "Mipsova", a "Nintendo" u saradnji sa "Silicon Graphics" planira prodaju od osam miliona konzola godišnje.

● Toshiba će proizvoditi

500.000 4 MB DRAM-ova mesečno u novotagrađenom malezijskom pogonu. Ovo je, ujedno, prvi slučaj da firme koje proizvode memorijske čipove u Nemačkoj i SAD otvore fabriku i u jugoistočnoj Aziji.

● Samsung namerava da uđe među pet najvećih proizvođača hard diskova. Trenutna ponuda sastoji se od modela 125 MB, 178 MB, 250 MB i 356 MB. Do kraja godine očekuje se i model od 560 MB. Ko će od velikanstvene pestorke (Quantum, Seagate, Conner Peripherals, Western Digital i Maxtor) ustupiti mesto Samsungu - još se ne zna.

● Longshine najavljuje prvi tajvanski DAT (*Digital Audio Tape* ili bolje *DDT - Digital Data Tape*). Uredaje podržava format od 2 GB i firma do kraja godine planira prodaju 20.000 primeraka.

● IBM isporučuje nove VRAM-ove (dvoadresne grafičke DRAM-ove) od četiri megabita. VRAM-ovi imaju 8-bit block upisivanje za razliku od većine konkurentskih modela sa četvorobitnim paketom. (VG)



U OVOM BROJU

TEMA BROJA: CD revolucija PC i CD: Vreme je za uključanje	7
CD softver: Blagodeti novog medija	9
Xplora 1 CD-ROM Pitara Gebrijela	12
Amiga i CD-ROM	14
CaDeTEKA	17
TEST DRIVE	
HP Deskjet 310/550C	19
Prolink SoundPlus	20
AMD 486DX2 -50 MHz	21
Video Expert	21
Canon 5.25" floppy	22
Trident TVGA 9400CXI	22
Crni i beli miševi	22
Veliki IDE hard diskovi	23
TEST RUN	
Idealist for Windows	23
Sanovnik 1.0	24
Distant Suns	25
McAfee SCAN 2.0	25
CIA World Fact Book	26
AMIGA SOFTMX	
Directory Opus 4	27
AmyBW	27
C Net Pro v3.0	28
AmigaGuide	29
PPrint 3.0	29
ATARI	
Povratak Devpeka	30
DataLite v2.18	31
KOMPJUTERSKE VODE	
U početku beše	33
FOTO-STRIP	
ROM i RAM	
kupuju kompjuter	34
IZLOG	36
TEHNIKE	
Pisanje uz pomoć računara (2)	36
I/O PORT	38
KOMUNIKACIJE	
Računarske mreže	40
BBS Politika i ProNET	41
SVET IGARA	55

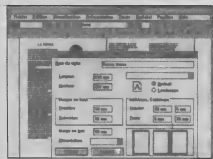
EBP EasyWord

Tekst procesori su danas veoma razvijeni, ali su dostupni za upotrebu samo onima koji odlično poznaju takve programe. Svim početnicima softverska firma EBP pruža pomoć u softverskom paketu *EasyWord*. Ovaj program, naravno, nije na nivou nekog jačeg tekst procesora kao što su *Word Perfect* ili *MS Word for Windows*, ali je za početnike odlično rešenje. *EasyWord* pruža odličan pregled dokumenta, mogućnost ubacivanja slika, grafika i tabela u tekst i naravno, radi pod Windowsom. Košta 180 DEM. (MM)

Cat Box za Jaguara

Black Cat Design (dizajner kompjuterskih periferija i dodataka) i ICD su predstavili Cat Box - kompletan interfejs adapter za Atarijev 64-bitni sistem - Jaguar Cat Box se priključuje direktno na AV/DSP Jaguarov port. Veličine je 6 x 1,5 x 1 inč i savršeno se uklapa u Jaguarovu liniju. Cat Box nudi veliki broj standardnih portova i to: S-Video, Composite Video, levi i desni audio izlaz, dvosruki izlaz za stereo slušalice. Analogni RGB Video, RS-232, ComLunx port i naravno DSP. Svi konektori su po industrijskom standardu (šta li bi bilo da je Sir Clive Sinclair dizajnirao ovo?) i tako i rade. Na RS-232 port je moguće priključiti modem, a ComLunx port omogućava povezivanje Jaguara i Lynx-a u mrežu zbog igara za više igrača ili eventualno zbog nekih drugih razloga.

Cat Box nije zatvoren sistem. Ima interni ekspanzioni konektor koji omogućava buduća proširenja. Za početak su predviđeni MIDI interfejs i interni modem. Cena ovog dodatka je samo 50 dolara. (BJ)



Loptice za trekbol

Firma Comp Aesthetics je objavila još jedan proizvod koji će vam ulepšati boravak uz računar. U pitanju su loptice za trekbol koje su rađene u raznim dezenima. Manji primerici ovih kugli su kompatibilni sa Macintosh PowerBook računarima. Veći primerici su kompatibilni sa Kingston, MicroSpeed i Curtis trekbolima za Macintosh i PC. Izgled kuglica je različit i svaka od njih ima svoj naziv npr. Happy Face, Ymg Yang, Eye Ball... (MM)

Draftsman 100 portabl ploter

Ploter težak nešto preko dva kilograma koji, uz to, može da se sklopi i prenese na drugo mesto. Sa računarom se povezuje na klasičan način, koristi standardna HP-ova pera, a montira se na sto ili na zid. Brzina pokretanja pera je 9,5 inča u sekundi, a cena 1200 dolara. (TS)



PC Warehouse Virtuose Multimedia

Firma PC Warehouse prezentovala je svoj najnoviji multimedijalni računar. Iako nema izuzetne tehničke osobine, zbog obilja softvera koji nudi ljudi iz PCW-a, predstavlja zanimljivu ponudu. Model Virtuose Multimedia ima



procesor 486 SX na 25 MHz, 4 MB RAM, hard disk mobilne rack kapaciteta 120 MB, zvučnu karticu Sound Blaster ASP 16, miksofon i

slušalice, floppy 3,5 inča, Panasonicov double speed CD ROM drač, low radiation košor monitor SVGA, veličine 14-inča. Od softvera koji se dobija uz ovaj računar treba izdvojiti: MS DOS 6, MS Windows 3.1. Možda najvažniji softverski deo su CD verzije programa: MS Works, MS Publisher, MS Money, Golf i enciklopedija MS Dinosaurs. Cena ovog računara je 2900 DM. (MM)

dBase for Windows

Cena između 1000 i 1500 maraka za osnovnu i oko 2000 maraka za razvojnu verziju programa i pojava na tržištu između trećeg i četvrtog kvartala 1994. je uglavnom sve što se sigurno zna o novonajavljenom „Borlandovom“ proizvodu. Imajući u vidu da je preko 50 odsto svih baza podataka za PC pohranjeno u dBase formatu Borland se odlučio da na tržište iznese „pravi“ dBase za Windows. Pri tome „Borland“ energično ostaje na stanovištu da to neće predstavljati nikakvu konkurenciju njegovom proizvodu Paradox jer, u suštini, dBase nije neki napredan razvojni sistem već prosto treba da omogući korisnicima koji su navikli da rade u dBaseu (i koji nemaju prevelike potrebe) da, ne izlazeći iz Windowsa, nastave svoj rad u programu u kome su navikli da rade. O tome svedoči i vrlo konzervativan izgled ekrana koji, u suštini, pruža samo ono što smo kod dBasea i u DOS-u videli. Naravno, promene u odnosu na prikazanu beta verziju su još uvek moguće. (VG)

Adaptec SlimSCSI

Novi Adaptecov proizvod je SCSI adapter namenjen notebook PDA (ručnim) računarima sa slotom za PCMCIA kartice. Priključuje se vrlo jednostavno i omogućava povezivanje svih SCSI periferija, kao što su CD-ROM jedinice, štampači, skeneri, strimeri itd.



Uz uređaj dolazi i komplet softvera pod nazivom SCSIworks, za DOS i Windows, koji omogućava jednostavno dodeljivanje odgovarajućih dračeva za SCSI uređaje koji se priključuje preko SlimSCSI interfejsa. (TS)



Mini Hard/Soft scena

● **Cirrus Logic** nudi dva nova čipa - GD5429 i GD5434. Prvi je samo „pogrinovana“ verzija poznatog GD5428 dok je drugi potpuno novi 64-bitni GUI akcelerator namenjen prvenstveno PCI arhitekturama.

● **UMC** otkriva nudi čip koji obuhvataje SVGA GUI i IDE VLBus kontrolerske funkcije sa oznakom 85C418F-GP. Oznakom GP biće obeleženi svi „deep-green“ proizvodi „UMC-a“ koji imaju „veoma izražene power-management i energy-saving“ osobine (valjda se ne gase svaki čas). Uz čip idu odvojeni RAMDAC čipovi 70C178 (*HiColor*) i 70C188 (*TrueColor*). Agresivnom najavom od 170.000 čipova 418F mesečno „UMC“ staje ne

rep poslednjim dinosaurusima u grafičkom neakceleratorskom svetu - firmama „Trident“ i „CAK“. Novi je i čip 88C10-GP (akcelerator + IDE + sat + RAMDAC) za podršku PCI arhitekturi.

● **Macronix** takođe izlazi na tržište sa čipom MX86100 GUL, 64-bitni akcelerator za ISA i VLB arhitekture i, po rečima proizvođača, gotovo dostiže Cirrusov GD5434. U posebnim čipovima su RAMDAC (MX86491) i clock generator (MX8603).

● **Chronot** nudi ultrabrezi RAMDAC pod nazivom CH8398 ChronDAC DAC u dve verzije radi na brzinama 100 i 135 MHz. Biće i viših rezolucija u *True Color*. (VG)

Audio/Video Blender

Firma „ATech“ nudi interesantnu karticu za kvalitetan audio/video capture - usimnavanje video sekvenci sa sve zvukom i u realnom vremenu. Display podržava 16 bita (64 Kboja), 15 bita (32 Kboja) i 8 bita (256 boja) i grebovanje NTSC i PAL signala. Istovremeno sa slikom snima se i 16-bitni zvuk sa jednog od dva zvučna izvora (mikrofon ili line-in). Priložen softver snima u posebnom *ATech* formatu ali je moguća konverzija u uobičajene *Microsoft AVI* ili

Intel Indeo format. Ako već imate zvučnu karticu možete da se odlučite za jeftiniju varijantu (samo *Video Blender*). Pored ove dve kartice ista firma čitav niz DTV proizvoda koji uključuju audio/video enkodere i karticu sa integrisanim audio/video izlazom, kompresijom i *genlock/overlay* funkcijama. (VG)



3-D Arkade Video Game?

Dva japanska giganta su rešila da naprave malo reda na tržištu video igara. Reč je o kompanijama Sanjyo i Taito koje su se udružile i zajedno rade na projektu trodimenzionalnih arkanidnih video igara. Sanjyo je odgovoran za hardver (40 inčni auto-stereoskopski LCD 3-D ekran koji ne zahteva specijalne naočare za 3-D urisak). Taito radi na softveru i ovih dana (početak Aprila) bi trebalo da počnu testovi u Japanu. Komercijalna prodaja se očekuje uskoro, a kad će doći i do nas - ne znamo. Sanjyo ima ideju da ovaj sistem zaživi i kao kućni, ali to nije baš sigurno pošto je njihov status na tržištu video igara jako loš. (BJ)

PC Defender

Firma *American Megatrends* predstavila je antivirusni paket pod nazivom *PC Defender*. Za ovaj antivirus se smatra da je najusavršeniji program ove klase koji je ikada napravljen. *PC Defender* štiti računar od „zaraze“ pre, posle ili nakon burovanja računara. Dobija se sa hardverskim dodatkom u vidu kartice *Box Monitor Card* koja štiti računar od *box virus* kakvi su *Michelangelo*, *Azusa*, *Stoned*... Opcija *Activity Monitor* štiti kompjuter od virusa i tokom rada. *Anti Virus Maintenance Utility* vam dozvoljava da skenujete, odstranjete i zaštićujete fajlove od mogućih zaraza. (MM)

CaTTamaran, drugi put

Pre tri broja smo vam preneli nezvaničnu vest o novom ubizvaču za TT-a. Evo zvaničnih informacija.

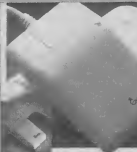
Velikiha kartice je i x 2 inča. Instalacija je jednostavna ili kako se kaže „plug and play“. U svakom trenutku je moguća isključiti ubizvač i vratiti se na staro. Što se brzine tiče, testovi pokazuju povećanje brzine CPU-a u proseku od 50%! To će reći, da ako imate standardnog TT-a sa test indeksom 1.0 (bez aktiviranog NVDI-ja ili Quick TT-a), uz aktiviran CaTTamaran indeks raste na 1.3 ili čak na 1.6, što zavisi od vrste aplikacija, iskorističenja procesora, koprocessora...

Evo malo brojki radi boljeg upoređenja: Normalan TT: 559% je beži od standardnog 5T-a sa T05-om 1.4 TT+CaTTamaran: 724% brži od 5T-a sa 1.4 T05-om.

Ako pri tom imate instaliran NVDI drajver stvar se drastično menja - na bolje. CaTTamaran vaš procesor tera da radi na 48 MHz, i što je vrlo bitno radi na svim verzijama TT matičnih ploča (testiran je na 8 verzija). Cena je čak i za naše prilike sitnica - samo 100 dolara. Proizvođač: *Cybercube Research Limited*, 126 Grenadier Crescent, Thornhill L4J 7V7, Ontario, Canada. (BJ)

Genius HiMouse Lite & Slim-Lite

Optički miševi nisu naročita novost, proizvode se već godinama. Značajna informacija je da poznati tajvanski proizvođač miševa KYE (KUN YING Enterprise) pored čitave senje miševa u gami *Genius* proizvoda sada ima i optičke modele. Da posredimo, optički miševi nemaju pokretnih delova,



ne priližu se i, uopšte, teže otkazuju poslušnosti a, što je najvažnije, vooma su precizni. Jedini uslov za uspešno korišćenje je da ih koristite na naročitoj podlozi jer samo na taj način je omogućeno optičko očitavanje položaja miša. *Genius HiMouse Lite* je model sa tri tastera i dokazi za podlogom, drajerima na disketi, programom *ZSoft PC Paintbrush IV* i adapterom sa 25 na 9 pina. *Genius HiMouse Slim-Lite* (na manjoj slici) je *Microsoft*-kompatibilni model sa dva tastera, nešto manjih dimenzija. Uskoro ih očekujemo i na domaćem tržištu. (TS)

Novosti iz Aztecha

Nekoliko interesantnih noviteta stiže nam od poznatog proizvođača zvučne kartice *Sound Galaxy*. Tu je, pre svega, nova 16-bitna kartica nazvana *Sound Galaxy Nova 16*. Kartica je kompatibilna sa

MPEG dekompresiju koja će omogućiti reprodukciju 74 minuta full-motion videa sa 12 cm diska.

Od novih komponenti biće savstavljena i da nova MM kompleta nazvana *Voyager i Asteroid*. Oba kompleta sadrže karticu *NOVA 16 i CD268-OJA* dravj. Razlika je u tome što uz *Voyager* dobi-



Sound Blaster, MS Windows Sound System i AdLib standardima, sempleuje siero na 16 bita sa frekvencijom do 48 kHz. Podržava *Sound Blaster MIDI i Roland MPU 401 MIDI*, a 22-glasni sintisajzer može da se dogradi sa FM verzije na *WaveTable* tehnologiju (semplirani instrumenti). Uz karticu ide i shareware igra *DOOM* koja koristi sve prednosti naprednih zvučnih kartica.

Novi proizvođači su i *CDM 268-OJA i CDM 268-O3/A*, vrlo kvalitetni CD-ROM uređaji koji sa „Aztechovim“ softverom *UltraCD cache utility* postizu transfer od preko 6,5 MB/s uz pristup brži od 60 ms. Podrazumeva se, naravno, čitanje svih savremenih formata uključujući i „Kodakov“ *Multisession Phoxo CD*. Interesantniji je, ipak, model *CDM 268-O3/A* koji možete da priključite na najobičniji HD IDE kontroler (kao disk D:) pa tako ne morate da imate poseban kontroler ili zvučnu karticu sa odgovarajućim kontrolerom.

Za manje od 500 dolara moći ćete da nabavite i novotaraju nazvanu *Aztech Explorer*. Sivar sadrži veoma brzi CD-ROM dravj, integriranu 16-bitnu zvučnu karticu sa *WaveTable* sintisajzerom i, kao prilog, deset CD naslova. Uređaj je eksterni, lako se instalira i premašuje zahtev koje postavlja MFC II standard. Uzorci se očekuju u aprila, a masovna proizvodnja u junu do kada „Aztech“ najavljuje i opcionu karticu za

jate mikrofoni i aktivne zvučnike (sa pojačalom) i sedam CD naslova, a uz *Asteroid* samo slušalice i četiri CD-a. Cene su 400 i 500 dolara.

Ako pomenemo i „Aztechovo“ video rešenje zvano *Video Galaxy* koje sada možete da proširite *Teletext* opcijom možemo samo da žalimo što na našem tržištu jedan prodavac obilnije ne nudi ove izuzetne proizvode. (VG)

Podloge za svakog

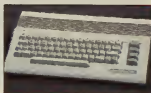
Firma Moustrak bavi se proizvodnjom egzotičnih podloga za miševе. Jedan od novih „modela“ je podloga za miša sa detaljima iz *Star Trek*a. Cene podloga se kreću od 10 do 16 dolara. (MM)



Nemanjina 4, (100m od železničke stanice)
Radno vreme 8-20, subotom 8-15

DODATNA OPREMA ZA COMMODORE 64/128

COMMODORE 64 II
RESET TASTER
CENTRONICS RABL
RABL TV - C-64/128
MS ZA C-64
MUTUE ZA 190 dolara 5,25"
SINCHRONI BEOJSTRE
ISPRAVLJAC ZA BSH 1541 II
BISE DRUVE 1541 II ZA C-64
ISPRAVLJAC ZA C-64
KASIFORON ZA C-64/128
BAZHENI
UMBLIZVAČ



AMIGA 1200, 1200HD, e02, 600HD, 500, 500+, 4000
računar podne, ugrađena je disk jedinica 3,5",
moguća priključna na TV. Garantija 6 meseci.

HARD DISKOVI
ZA AMIGU 1200 I 600
40, 80, 120 I 200 MB
NAJNIŽE CENE!

EPSON MODELU

a plastični kufar sa ekranom koji
vrti u sve pravce. Jedinstveno
priključno. Garantija 6 meseci



MODUL 1

turbo 200, turbo 2002,
čitanje glave kasetofona

MODUL 2

duplikator, turbo 250, ultra fast track,
copy 202, čitanje glave kasetofona

MODUL 3

amoro basic, turbo 250,
čitanje glave kasetofona

MODUL 4

brzava DOS (brzava od diska),
turbo 250, monitor 49152

! NOVO !

Otkup polovnih i
prodaja
repariranih
računara

ZAMENA STARO
ZA NOVO

DODATNA OPREMA ZA AMIGU:

MONITOR 10045
BISE DRUVE
MEMORIJA 512 KB ZA AS80
ISPRAVLJAC
TV MODULIRAN
CENTRONICS RABL
MS, POKROVA
MUTUA ZA 80 dolara 3,5"
VEŠI POET AMIGA
SEKST RABL TV-AMIGA
TRACIDIAL

INTRUDER
PYTHON
COMPETITION
PRO SPECIAL
QUICK SHOT II PLUS
QUICK SHOT TURBO
QUICK JOY
SUPERCHARGER
MAYBERCA



COMPETITION PRO
sa mikropredlažbu



QUICK SHOT II
sa automatskim
pucanjem



BALE STAB
sa mikropredlažbu
automatskim pucanjem
i lupanjem



QUICK GUN
sa mikropredlažbu



DISKETE

5,25 DS DD no name, BASF
5,25 DS HD no name, BASF
3,5 DS DD no name, BASF, SONY
3,5 DS HD no name, TK, BASF

COMPUTER DREAM, Nemanjina 4, Beograd,
tel. 011/156-445, 158-265 i 641-155 lokal 528

Vreme je za uključenje

Da li da nabavite CD-ROM dražj odlučite dok još možete. Uskoro verovatno nećete moći da odlučujete - jednostavno ćete morati da ga imate. Pri tome ste u boljoj situaciji ako još niste nabavili CD-ROM jer je verovatno već zastareo, spor - sve u svemu nikakav

Prvi CD-ROM uređaji predstavljali su samo malo poboljšane audio CD plejere sa rešenim digitalnim prenosom podataka. Shodno tome njihove tehničke karakteristike bile su relativno skromne. Podsetimo se da audio CD mora da prenese dva zvučna kanala samplaovana na 44,1 kHz u 16-bitnoj rezoluciji što predstavlja prenos od 176 stovnih kilobajta. Namerno naglašavamo da se radi o stovim klobajtima jer podaci druge vrste sahrte i gomili dodatnih informacija. Da li ste, na primer, znali da na bajt podataka na disketi ili hard disku imate još bajt dodatnih

znati da je na svakih 128 KB jedan bajt bio pogrešan. Za audio primene to je moglo da prode jer se greška primećivala kao slabo čujno pucketanje što je, opet, moglo da se ublaži oversampling metodama (čitaj više puta - nadi srednju vrednost - i to je to). Kompjuterska netolerantnost prema greškama bila je uzrok znatno višoj ceni CD uređaja koji su bili namenjeni kompjuterima i koji su morali da imaju precizniju mehaniku.

Šarene knjige

Sve tehničke specifikacije koje treba da zadovoljava uređaj za muzičke CD-ove, kao i

godine nosili su ponosno nalepice sa oznakama da poštuju CD-XA (eXtended Architecture) standarde.

Vidi, bez kompjutera...

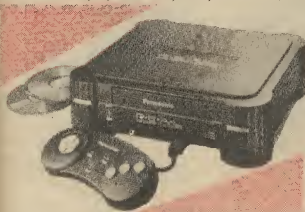
Sve se ovo, naravno, odnosi na CD-ROM uređaje namenjene PC-u, a ostali padobranici potrudili su se da zakomplikuju stvari. „Philips“ je stvorio CD-I (CD Interactive) standard kao podvrstu igracke konzole na koju se samo priključuje pad sa kursorima i preidačima za pucanje. Sprava nije predviđena za priključivanje na kompjuter ali omogućava interaktivno korišćenje pa je pogodna za tip igara kao što je na primer Critical Path koji se sastoji iz niza sekvenci čiji redosled zavisi od igračevih (prilično siromašnih) poteza. Sledeći običaje prethodnika „Philips“ je svu dokumentaciju smestio u „Green Book“.

Na ovaj standard oslanjaju se mnoga „nova“ rešenja. „Panasonic“ i „Matsushita“, na primer, primenjuju 3DO standard koji je u suštini nešto poboljšan CD-I. Takođe je malo poznato da je CD-TV (Commodore Dynamic Total vision), pa prema tome i Amiga CD32), takođe modifikacija CD-I standarda. Zajedničko za sve ove standarde je što se interakcija sa korisnikom svodi na to da od pritiska na dugme zavisi samo koja će se od video sekvenci snimljenih na CD prikazati na ekranu.

„Orange Book“ donosi nove standarde koji se odnose na rekordabilne CD-ove. Kako se ova knjiga pojavila mnogo pre nego što su se dotični CD-ovi omasovili revidirana je i pre nego što je bilo što počeo da je primenjuje. „Kodak“ je uveo nove propise koji se odnose prvenstveno na zapisivanje slike na CD. Uvedeni su pojmovi kao što je Multisession (više „traika“ sa podacima kojima može da se pristupa istovremeno pod uslovom da imate Multisession Drive ili, u prevodu, dražj sa bar dva lasera za čitanje).

I za kompjuter

Protivodač CD-ROM uređaja vrlo agresivnom politikom cena trude se da CD ipak po-



informacija. Tako je, zbog svega rečenog, CD-ROM kao memorijaki medijum bio prilično spor.

Brzina prenosa, na primer, reško bi premašla 150 KB/s uz prosečan pristup podacima od oko 300 ms. Značajan korak u kompjuterizaciji CD-a predstavljalo je poboljšanje tehničkih karakteristika. Prvi CD uređaji (audi) (mali su relativno učestaloj pojavu grešaka pri očitavanju podataka. Greška se, u proseku, javljala na svakih 106 bita, što

način zapisivanja podataka, pedantno su zapisane u dokumentu koji je nazvan „Red Book“. Rasprava je nastavljena u tom duhu pa su slične specifikacije za CD-ROM uređaje zapisane u sličnu knjigu koja je sada nazvana „Yellow Book“. Različite vrste podataka zahtevale su i podrobniji opis za njihovo snimanje na CD pa je CD-XA proširenje „žute knjige“ u kome su posebno opisani podaci za skladištenje zvuka, slike, animacije i „običnih“ podataka. Uređaji od pre otprilike pola

stane nosač raznovrsnih podataka i kompjuterska periferija, a ne puca internativna zezalica. Malo je verovatno da drajv koji kupite nema dvostruku brzinu prenosa (double-speed, oko 300 KB/s), da nije po CD-XA standardima i da ne podržava „Kodakov“ multissession rad. Ako baš uporno želite da uštedite kupujući neki od zastarelih modela brzo ćete ustanoviti da je razlika u ceni smešna (precimo 20-30 maraka) u odnosu na najnovije modele. Proizvođači očigledno žele da obratne kupce u kupovini najnovije tehnologije. Nekolicina proizvođača (Sony, Panasonic, Mitsumi, Philips...) krenula je na tržište sa velikim serijama pa su to, ujedno, i najčešći modeli koje možete da nađete na tržištu.

Na žalost, iako su se dogovorili o načinu zapisivanja podataka na CD nisu se dogovorili o hardveru, pa srećemo tri vrste različitih konektora. Da zabuna bude veća, svi tri konektora poštaju, u suštini, karakteristične IDE interfejsa, ali sa različitim rasporedom nožica i parametrima. Tako CD-ROM uređaj ne možete da priključite na HDD kontroler iako imate samo jedan hard disk. CD-ROM se priključuje na poseban kontroler ili (češći slučaj) na zvučnu karticu koja obično ima

CD-ROM jedinica sa zvučnom karticom koja ima ugrađen CD-ROM kontroler



bar jedan od tri najčešća konektora (Sony, Panasonic, Mitsumi). Neretko bolje kartice imaju svi tri konektora pa možete da dokupite bilo koji od drajvova.

Kako i šta kupiti

Verovatno najbezbolniji način za nabavku i instalaciju CD-ROM-a predstavlja kupovina kompleta koji se obično naziva „Multimedia Bundle“ i koji sadrži zvučnu karticu, CD-ROM uređaj, nekoliko CD naslova i nešto od galanterije (zvučnice, slušalice, mikrofon...). Komponente koje dobijate su obično dobro usklađene i nema problema sa instalacijom.

Ako ste već kupili zvučnu karticu (kao naš drug Gosha) koja ima Mitsumi konektor možete slobodno da dokupite bilo koji drajv sa

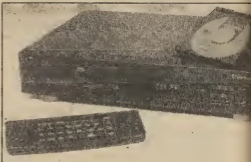
sopstvenim kontrolerom. Rešenje, u suštini, ima samo jednu malu manu. Naš pomenuti drug ima IO karticu, grafičku karticu, strimer i još nekolicinu sitnica koje bi, u dogledno vreme, mogle da spreče njegovu častnu namenu da nabavi Video Blaster. Računica je jasna - mnogo kartica uvek zauzima i mnogo slotova.

Treće rešenje je poCSStivanje vašeg kompjutera. Jednostavno rešite da kupite SCSI kontroler, SCSI hard disk i SCSI CD-ROM. To vam otvara mogućnost za kupovinu još ponekog SCSI uređaja kao što je skener, DAT... Uz pomoć T.M.Comp.-a instalirali smo SCSI kombinaciju uz pomoć nekoliko SCSI kontrolera i dobili zaista dobre rezultate. Ovakve kombinacije ubedljivo najbrže rade iako test programi ne pokazuju uvek najveću brzinu. Malu prepreku mogla bi da predstavlja nešto komplikovanija instalacija koja bi trebalo poveriti nekom iskusnijem. Ako to sami radite pročitajte najpre pasus o terminatorima na kraju SCSI kablova.

IDE ili ne ide

Mnogo je verovatnije da ćete, ipak, kupiti neki od nobičnijih IDE uređaja. Nakon hardverske instalacije sledi ubacivanje softvera koji se sastoji od device drajvera koji se ubacuje u CONFIG.SYS i predstavlja sponu DOS-a sa hardverom CD-ROM-a. Drugi deo softvera je Microsoftov MSCDEX.EXE koji se ubacuje u AUTOEXEC.BAT i pomeću koga DOS prepoznaje CD-ROM kao jedan od diskova sistema.

Iako je uvek priložen instalacioni program koji sređuje ove dve datoteke obično se javlja problem oko verzije MSCDEX-a koja je priložena uz CD uređaj. Može lako da se desi da imate instaliran DOS 6.2 (kod nas je to bar jeftino), a da ste kupili CD-ROM uz koga je priložen MSCDEX za DOS 6.0. Pored neprijatne poruke „Incorrect DOS version“ problem je obično i u tome što nigde u priručnicima ne piše šta treba da uradite. Evo rešenja. Jednostavno iskopirajte MSCDEX.EXE iz DOS



direktorijuma na mesto odakle ga poziva AUTOEXEC.BAT.

Da bi sve radilo kako treba može se „pročakati“ još nekolicinu sitnica. Na primer, i MSCDEX-u dodaje poneki buffer da bi komunikacija tekla brže (parametar /M,x) i prebacite ih u višu memoriju (/E). Ukoliko je moguće prebacite transfer na neki od skebnih DMA kanala (najčešće DMA 3) jer je to jedini način da vam silvika i ton kod novijih igara budu sinhronizovani (ovse se podsećam u CONFIG.SYS-u). Čitajte uputstva - u njima obično ima dovoljno informacija.

Uz sveca i tropar

Šta sa ostalim komponentama? Može se desiti da vam igre deluju sporo iako ste kupili „najnoviji“ CD-ROM uređaj. Može da vreme da revidirate pstatok sistema. Neke igre instaliraju Video for Windows drajver kojima pregledate video (AVI) datoteke. Ako imate stariju VGA karticu vrlo je verovatno da neće moći da „ispacava“ 24 slike u sekundi. Ako dodamo da nova verzija VFW 1.1 radi sa većim „ekranom“ može da se desi da vidite tek svaku treću ili četvrtu sliku.

Slična situacija može da vas zadesi ako baš hoćete da igrate igre čije su animacije snimljene u MPEG ili JPEG formatu. Radi se o specifičnim formatima koji imaju veliki stepen kompresije pa na CD može da se sme stiti više slika i animacija. Međutim, da bi kompjuter dovoljno brzo radio sa ovim formatima mora da bude opremljen karticom koja ima hardversku dekompresiju ili, ako nemate takvu karticu, morate da imate jak procesor sa mnogo memorije koji bi sam obavljao dekompresiju podnošnjom brzinom uz sve ostale poslove koje treba da obavlja.

Osvrtno se ponovo na prepisane MFC preporuke. Da bi se kompjuter nazvao multimedijalnim mora da ima double-speed CD-ROM drajv, zvučnu karticu sa osmočnim samplerom na barem 11 KHz i FM sintisajzerom sa bar 9 glasova, grafičku karticu koja prikazuje 640 x 480 u HiColor režimu (32 000 boja), 386 DX processor sa 4 MB RAM-a i hard disk od bar 170 MB. Ovakva konfiguracija morala bi da vam omogući nesmetano uživanje u CD izdanjima, bar za sada. Svako dodatno poboljšanje korisno je već sada.

Voja GAŠIĆ

Blagodeti novog medija

CD-ROM je trenutno glavni hit u svetu. Prednosti koje omogućuje, pre svega smeštanje velike količine podataka i brz i efikasan pristup istima, dale su softverskim kompanijama podsticaj za razne ambiciozne projekte

Prvo su na red došle razne enciklopedije, atlasi, kuvari, medicinski priročnici, rečnici i slične glomazne knjižarice koje skupljaju prašinu po policama. Potom su se proizvođači softvera okrenuli nešto jedinstvenijim zbirkama pa je tako u saradnji sa „The Sporting Newsom“ pokrenuta serija multimedijalnih CD-ROM izdanja o najpopularnijim sportovima.

„The Sporting News Pro Basketball Guide“ drugi je po redu naslov iz te serije (prvi je, naravno, bio o najvažnijoj sporednoj stvari na svetu - fudbalu). Pored gomile statističkih podataka o prvenstvima i rezultatima, tu su biografije svakog igrača NBA lige, „istorije“ klubova i ti-

željenu lokaciju i uživate u 45-minutnoj projekciji podvodnog sveta, lukavo smešteno u okvir podvodne maske, kako bi utisak bio realniji. Oni željni podvodnih avantura mogu se čak dati i u potragu za potonulim blagom.

A ako vas od svih stanara morskih dubina najviše interesuju kitovi, *In the Company of Whales* („U društvu kitova“) provešete prijatne trenutke. Program sadrži komentar naratora, kolekciju video i audio snimaka, fotografija i tekstova pojedinih starijaka iz ove oblasti. Sa pojedincima od njih privrjeni su čak i video intervjui koje takođe možete pogledati kroz zanimljiv pitanje-odgovor dijalog. Ako vas zanima šta je ekološka

cija, kroz ovaj program ćete možda konačno saznati kako kitovi koriste sonarne signale za komunikaciju (Jubavni zov kita grbavca svakako će ostaviti utisak). A za „kitofile“ tu su i najdetaljniji podaci o evoluciji kitova, ćulima, migracionim šemama, pa čak i intimnosti kao, recimo, da li kita smrdi iz usta? (Da.)

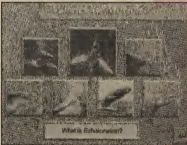
Ako vas potraga za potonulim blagom iz *Ocean Below* ne zaintrigira dovoljno, *Titanic* će to svakako uraditi. U pitanju je CD-i izdanje, dakle interaktivni dokumentarac koji se bavi istraživanjima Dr Roberta Batardea, najpornijeg tragača za olupinom „Titanika“. Glas naratora koji vas vodi kroz film pripada Patriku Sijuartu iz serije „Star Trek: The Next Generation“. Disk sadrži više od 2500 slika, slika i fotografija, 25 minuta MPEG video snimka i muziku iz tog perioda. Uz vaše vođstvo, „Titanik“ možda ne bi potonuo.

U slučaju da želite radikalne promene u desktopu svog Windowsa, a imate

Ocean Below



pa na bacanje, *CD-Blaster* je prava stvar. Ovaj CD-ROM sadrži gomilu vrlo zabavnih i neobičnih zvukova, glasova, digitalizovanih slika, crteža, karikatura, video snimaka,



In the Company of Whales

zvučnih likova, screen savera, različitih oblika kurzora, i mnogo drugih ludorija koje možete pridružiti kroz Control Panel i stvoriti potpuno nov Windows.

Za decu i detinjaste

Pre nekoliko dana naš glavni urednik žalio se kako mu njegova kćerka Ivana traži novu lutku, červtu po redu, iz serije raznobojnih kuznenih lutkića. *Ako nastavi tim tempom, valjao se dotični, upropastiće me, jer postoji desetak takvih lutkića, sve u različitim bojama. Ko ti je za to kriv, odgovori mu Gaša zvan „Kanal“, „Ja sam svog Vladu od malih nogu navikao na kompjuter i takvih problema nemam - samo očas promenim paletu i svi srećni i zadovoljni. Za najmlađi uzrast koji je odgajan slično Gašinom Vladi, „Broderbund Software“ ima seriju šarenih bajki na CD-ROM-u. To je, u stvari, edukativni softver, a poslednje izdanje je čuvena priča o tri zeca i kornjače (*The Tortoise and the Hare*). Dok teče priča i glas naratora, isti tešak je isipan na ekranu i svaka izgovorena reč se podvlači, kako bi deca naučila engleski. Klikanjem na bilo koji lik na ekranu dobijaju se odgovarajući podaci o svimim osobinama određene životinje ili bajke. Naravno,*

movna, podaci o

trenerima... Međutim,

svakako najzanimljiviji deo predstavljaju video snimci najatraktivnijih akcija iz prethodne sezone. Poznato je

da slične kompilacije često možemo videti na našim malim ekranima, „porajmljenim“ od Eurosporta. Nevolja je u tome što ovaj CD-ROM traje samo jednu sezonu, a već za sledeću biće izbačena nova, aktuelnija verzija.

Čuti i plivaj

Kada je već reč o takvom informativnom softveru, posebna pažnja pridata je podvodnim istraživanjima i događanjima. Trenutno postoji više aktuelnih naslova koji se bave morskim temama. *Ocean Below* vodi vas na 17 podvodnih lokacija u 5 vodenih regiona na našoj planeti. Pre oblasti možete se informisati o opremi koja se koristi za podvodna istraživanja. Na odgovarajućem ekranu dočete, klikanjem na pojedine delove opreme, iscrpne podatke o funkciji predmeta i načinu njegove upotrebe. Potom izaberete



sve je praćeno živahnim veselim melodijama i ispunjeno ljupkim biva zaokupljenima kauboja i deca pažnja bila zaokupljena događajima na monitoru.

A. „Beleške jedne Ane“ u CD-ROM verziji zvala je se *Hawaii High: The Mystery of the Tide*. To je prvo u seriji izdanja pravačijih specijalno za devojčice i to mlade tinejdžerke. Kreator je Tina Robins, umetnica koja je svoje prste umetala u legendarnu Barbiku. Ovdje je stvorila interaktivnu avanturicu sa strip-sličnjim dizajniranim likovima, u kojoj glavna junakinja Dženifer upada u potragu za blagom skrivenu na Havajima. Da bi potencijalna igranica kojoj je ovaj CD-ROM namenjen rešila misteriju zajedno sa svojom kompjuterskom drugaricom Dženifer, moraće da odgleda seriju fantastično urađenih animacija edukativnog karaktera. Primarni cilj ovih animacija je upoznavanje sa geografijom i istorijom Havaja, a usput se saopštavaju i podaci bitni za dalji tok igre.

Može li sve sa papira na ekran?

Kad spomenasmo reč strip... iz nepoznatog razloga, mali ljudi u belim mantilima namili su se da na kompjuterske monitore prebace sve što im padne na pamet. Zaključili su da bi stripovi mnogo bolje izgledali na ekranu, pa je tako proizvedena serija CD-ROM-ova sa super herojima u glavnoj ulozi. Prva izdanja su *Prime*, *Force* i *Hardcase*, pa će se u zavisnosti od reakcije tržišta nastaviti sa takvom praksom. Uz malo sreće, ovaj poduhvat bi trebalo da doživi finansijski krak *Grin*. N.V.J. Jagoglavci su pogrešno shvatili suštinu stripa, očigledno ne pohađajući redovno nastavu kod Bogdana Timanića i misle da je dovoljno poslagati na ekranu šarene sličice i stvar će „hodati“. Suština kompjutera kao medija je u interakciji konzumenta i događaja pred njegovim očima, a stripove treba ostaviti na stolaru, dobrom papiru koji čak ne mora biti ni naročito kvalitetan (to stripu čak daje i onaj karakteristični šmek koji ga čini osobenim medijem).

No, ostavimo se stripova i vratimo se takozvanoj „ožiljnoj“ literaturi i njenom susestu sa CD-ROM-om. *Bronze Sisters* i *Like the Dickens* su neki od naslova koji se bave sabranim delima književnih klasika. *Bronze Sisters* sadrži, pored „Orfinskih visova“, „Džejn Ejr“ i ostalih dela i brojne skice, crite

že i naravno iscrpne biografije i manje poznate informacije o životu i radu Emilii i njenih sestara. *Like the Dickens* vas multimedijsno suočava sa ulicama Londona 19. veka. Sem sveobuhvatnog opusa Carlsa Dikensa, dakle romana, poema, članaka, kratkih priča, pozorišnih komada, u ti je pozamašan rečnik objašnjenja i manje poznatih termina viktorijanske Engleske. Takođe su tu i video snimci karakterističnih scena iz pozorišnih postavki najpoznatijih Dikensovih romana, kao „Oliver Twist“, „David Koperfid“ ili „Veliko iščekivanje“.

Bubice sa „Bubama“

Upotreba CD-a u video industriji još uvek je u svojoj ranoj fazi. Svega nekoliko filmova je za sada prebačeno na CD-i, „Top Gun“, „Fatal Attraction“, „The Hunt for Red October“, „Black Rain“, „Apocalypse Now“, „The Firm“, „Indecent Proposal“... Koja je tehnološka prednost CD-a u odnosu na kasetu ne treba ni spominjati. U sadržajnom smislu, prednost čemo najjednostavnije objasniti analizom poruke u CD-ROM izdanju *A Hard Day's Night*, klasičnog filma legendarnih Beatla. Disk sadrži podatke koji prate filmsku radnju na

glu je ipak potrebno sačekati premošavanja trake). Postoje bar dva člana naše Redakcije čija omiljena scena iz filma „Ime ruže“ počne u 46. minutu i svršava se u 48. Naravno u ovačivoj koncepciji filma na CD-u tu su još i standardno zanimljivi tračevi, anegdote o radu na filmu, biografije glavnih glumaca i režisera... Pored besprekorno dobro reprocodirane glasu, poprnatni materijal CD-ROM izdanja ovajčnog filma premašuje mogućnosti standardnih kućnih video rekordera.

Zbirka za filmofile

Rekli smo da je u početku CD-ROM najbrže pitmenio našao kao „sabhini centar“ velike količine podataka o odrednim temama. Multimedijska *Cinemania* predstavlja možda najatraktivnije od takvih zbirki, posebno izdano za '94 godinu. Pre svega tu su, naravno, biografije znamenitih ljudi iz istorije filmske umetnosti. Zatim, trenutni pregled filmografije po nekoliko različitih kategorija - režiseri, glumci, žanrovi, dobitnici Oskara i slično. Zanimljivo za filmske poslenike može biti i to što se mislilo čak i na takve detalje kao što su različiti naslovi, rimejk filmova. Traženjem filma „Switching channels“ dobićete podatke i o prethodnim - „His Girl Friday“, „Front Page“. Karakterični inserti iz legendarnih filmova (gođduše, maksimalne dužine 20 minuta) potpunoće vas od duela Darta Vejdera i Luisa Ska volera laserskim mečevima do „Rick's Car American“ gde „Sem to svira ponovo...“ zvučna komponenta nije zaboravljena - u poznatije filmske teme od „Džemsa Bond“ do Monicamejnih majstorskih kreacija i panice sva vaša očekivanja spram kvaliteta zvučne kartice.

Cinemania nije jedini filmski vodič (ili filmska enciklopedija, kako vam drago). Za ista impozantna masa sličnih izdanja (ađ daleko slabljeg kvaliteta) zadovoljuje veļu broj filmofila. Neka od ih izdanja, kao mo *Movie Select*, preporučuje vam filmove ne osnovu par osnovnih kriterijuma koje im date i to na začudniji inteligentan način. A

izaberete ućno, žant raćno unćne fantastike i kao ću omiljena filma naveđete na primet „Ratove za zda“ i „Bliks susreće trau veste“, ka preporuku doćete „Zed zđane stau“ što svakeću sadrži mnogo više zapeću. Ćih podžan

rovskih odrednica sa pomenutim filmovima, nego, recimo, „Totalni opoziv“ koji takođ ulazi u domen naućne fantastike.

„Postojace igre i postojaće filmovi. I postojaće igre za koje će vam se ćiniti kao da seri



CD-Siber



The Tortoise and the Hare

nov, jedinstven način. Na primer, možete poželji ćitati originalni dijalog koji se pojavljuje ispod filmske slike, što je veoma korisno kod klasićno nerazumljivog engleskog naglasika Iverpulske ćetvorice. Ćak je ušućena i neka vrsta igre pitallca i odgovora: „Āta je Ringo upravo rećao?“, ili „Zašću se u ovoj sceni ne pojavljuje sva ćetvorica Blićsa?“, ili „Koje je ćo filmove poted ovog rećizau Rićard Lester?“. Sledeća korisna stvarilca je obelećavanje odredne scene filma i mogućnoć njenog zaista trenutnog pozivanja u bilo kom trenutku (za razliku od memorije na kasetnim video rekorderima,



Hawaii High: The Mystery of the Tide

učestvujuće u sopstvenom filmu. Na pragu smo nove ere zabave." Ovo su reči Džordža Lukasa, režisera CD-ROM igre *Rebel Assault*. Dobro ste pročitali - gospodin Lukasa režirao je video igru. A njegov kompanion, Steven *7 Občara*

dobro je odličan scenario, "The Dig" i daju ga shvatilo da bi to možda bio najbolji film, ali bi svakako bila fenomenalna CD-ROM igra. Shvaćeno - učinjeno. I Spielberg se pozabavio režiranjem igre.

Nije ni čudo da se filmovi i serijaci okreću ka

Cinemente

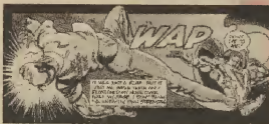
kompjuterskoj industriji. Filmska industrija je ekspanzijom video igara izgubila svoje najbolje muštenje - uzrast od 13 do 25 godina. Tržište video igara postiglo je u 1993. godini zaradu od sedam milijardi dolara, što uveliko prevazilazi "bednih" pet i po milijardi dolara od filmskih ulaznica. Svaka hit igra može da zaradi više od petsto miliona dolara što je cifra koju mogu da konkurisu samo „E.T.“ ili „Park iz doba jure“.

Pojava CD-ROM-a pruža veće izražajne mogućnosti svim filmadžijskim profesijama u stvaranju interaktivnog filma i igre. Kvalitet grafike je svega značajno menja mišljenje filmskih poslenika o kompjuterskim igrama, jer to više nisu mali zabirani sprajtovi koji lete po ekranu, već prilično uspešno digitalizovane scene snimljene prethodno filmskom tehnikom. Zvuk je, takođe, napredovao od psihodeličnog blobotanja do savršeno simpljovanih melodija, govora i šuova (dakle, osnovnih komponenti

filmskog zvuka). Zato stanovnici holivudskog Bulevara sumrnaka polako okreću glave ka Silikonskoj dolini. Režiseri, producenti, snimatelji, montažeri, scenografi, kostimografi, scenaristi, kaskaderi, čak i glumačka imena kao Omar Šarif i Margot Kider, uključuju se u protizvodnju CD-ROM softvera, pre svega igara.

Kad Holivud umeša prste *Sherlock Holmes: Consulting Detective* jedna je od prvih interaktivnih CD-ROM igara. Princip igranja je prilično jednostavan. Na ekranu se odvija animacija - digitalizovana filmske scene u kojoj Šerlok Holms razgovara sa osobama umesanim u slučaj koji istražuje. Na osnovu detalja koje čuje u razgovoru igrač treba da upotrebi dedukciju u rešavanju misterije i tako uspešno okonča igru. Sve scene snimate sa živim glumcima, obradene i puno ubačene u program. Ista firma, „Viscom New Media“, izbacila je upravo na tržište igru *Dracula Unleashed*, koja se igra na isti način. Za igru je

Prime



Rebel Assault

A long time ago in a galaxy far, far away...

Ukus je građanski rat. Pobunjenički svemirski brodovi istretnani u skitavnoj bazi izborni su prvu pobjedu protiv Galaktičke Imperije kojom ležban pesnikom komanduje Dan Vejder. Međutim Imperija je daleko od poraza i mnogi mladi piloti pridružuju se pobunjenicima u nadi da će zajedno osloboditi galaksiju.

Svi koji su gledali čuvene „Ratne zvezde“ neporezivog Džordža Lukasa, ili bar igrali u kompjuterskom svetu se manje poznati *X-Wing*, prepoznali su avione reži špice pomenutih remek-dela.

Rebel Assault je još jedan uspešan pokušaj da se obradi poznata tema građanskog rata u galaksiji, ovoga puta koristeći najnapredak tehnologije, CD-ROM. Na nešto više od 420 MB smeštena je pucačica koja na najbolji mogući način iskoristi grafičke i zvučne mogućnosti CD-ROM dračvoća i zvučnih kartica.

Nalazite se u ulazi mladog pilota, počelnika (Rookie) koji ima zadatak da ispuni pemaest misija (od treniranja letova kroz kanyon i rešavanje do konkretnih akcija kao što je napad na Star Destroyer) i doživi



uništenje Zvezde Smrti. Prisutna su četiri načina igranja: pogled iza letelice kojom upravljate (najčešće X-Wing), pogled iznad letelice (bombardovanje), klasičan pogled iz letelice (kao u *X-Wingu*) i pogled iza ljudskog lika u borbama na zemlji. U svim slučajevima koristi se samo džojstik (ili miš u težoj varijanti) i eventualno "Space" za pauzu. Prelašskom nivou (mislija) dobijate šifre, tako da nakon gubitka svih životova ne morate igrati od početka.

Rebel Assault radi pod DOS-om i na hard disku zauzima samo 856 bajtova (veoma povalno). Malt poklon za kraj su šifre: Falcon, Anost, Yuzem, Brigia i Greedo. (GK)



Like the Dickens

angažovano 43 profesionalna glumca, urađena je scenografija viktorijanske Engleske, kostimi, a čak je iznajmljen i pravi vuk koji je bio toliko pitom da su morali da ga pošalju na „prevaspastavanje“.

Angažovanje tolike maštine za izradu originalnih CD-ROM igara možda izgleda impresivno. Međutim, novitet u spajanju filmske i igračke industrije je da se još pri snimanju potencijalnog filmskog hita uveliko razmišlja o CD-ROM verziji, pa se u stvarnosti donimavaju posebne scene. Tako su Silvester Stalone i Vesli Snaipes preveli još dva

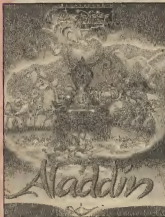
Audio, video i...

Vlasnici Macintosha i CD-ROM drajva, fanovi Pitera Gejbrjela pripremite se! Imaćete prilike da uživate u radovima ovog izvrsnog umetnika na jedan nov način...

dana na snimanju dodatnih scena specijalno za CD-ROM verziju igre *Demolition Man* po istoimenom filmu. Isto je važno i za rad na filmu „Kosač 2“ - tri nedelje ekstra snimanja za „jajoglave gnjavatore“ koji će praviti igru. Posebna pikantija je *Aladdin*, u kojem će biti dodatnih scena crtanih

specijalno za video igru, ali rađeni kao i ceo film, dakle ne na kompjuteru.

Rad na interaktivnoj CD-ROM igri zahteva daleko više truda i vremena nego snimanje igranog filma. U filmu glumac treba da po scenariju izvrši samo jednu određenu akciju. Za video igru glumac mora da odigra više



varijanti jedne iste scene - ako igrač postupi ispravno, ili ako pogreši, ili učini pravu stvar ali u pogrešnom trenutku. Tako su rađene igre *Critical Path* i *Mad Dog McCree*. Da ne pričamo o tome kako tipičan holivudski scenario sadrži u proseku oko 25 000 reči, dok scenario za interaktivnu CD-ROM igru prevažniji 75 000 reči. Softverski gigant „Interplay“ udružilo se sa čuvenim „Paramountom“ za izradu CD-ROM verzije igre *Star Trek: 25th Anniversary* i angažovali su glumce iz originalne postavke samo za snimanje dijaloga koji je pridodat nacrtnim likovima. Kada su dobili scenario, Vilijem Šatner (kapetan Kirk) i Leonard Nimoy (Spok) graknuli su u glas: „Gospode, pa ovdje ima teksta za tri filma!“.

Do sada smo imali gramofonske ploče, kasetofonske audio kasete, nekoliko vrsta kompjuterskih disketa, mnoštvo različitih video kaseti (profesionalnih i amaterskih)... Ujedinjenje formata koje sa sobom donosi CD verovatno će obezbediti jedinstven multimedijski uređaj koji će postati sastavni deo domaćinstva u vremenu koje je pred nama.

Nežad VASOVIĆ

Kao što se i očekivalo, oblasti primene interaktivnog medija kao što je CD-ROM su mnogobrojne. Parče ove multimedijske torte pripalo je i muzičkom tržištu. Od muzičke i lične biografije Beethovena, pa sve do tzv. „Sample CD-ROM“-ova (npr. „Zero-G Datafile 1-4“) na kojima se nalaze banke različitih zvukova spremnih za „skidanje“ od strane muzičkih producenata i DJ-eva. Bilo je samo pitanje vremena kada će početi da se pojavljuju nova vrsta „albuma“ na CD-ROM diskovima. Upravo prvi veći poduhvat iz ove oblasti predstavlja „Xplora i CD-ROM“ poznatog Britanskog pop muzičara Pitera Gejbrjela (Peter Gabriel). „Xplora i CD-ROM“ predstavlja pokušaj da se u svekoliku ustajenu komunikaciju muzičar-slusač unese nova dimenzija.

Xplora i CD-ROM

U Engleskoj pokrajini Wiltshire, okružena pašnjacima, kravama i obližnjom železničkom prugom, nalazi se stara zgrada u kojoj su smešteni Real World Studios (u daljem tekstu RWS) čiji je osnivač Piter Gejbrjel. RWS predstavlja jedinstvenu visokotehnološku kreativnu sredinu koja je sedište Gabrielove muzičke i video imperije. Ovaj centar se takođe bavi nizom kreativnih aktivnosti. U tim prostorijama su snimala i mnoga velika imena kao što su pop sastavi New Order i Happy Mondays. Tu se takođe nalazi i poznata organizacija Womad (World of Music and Dance) koja se bavi etno muzikom.

Piter Gejbrjel je oduvek bio veliki ljubitelj nove tehnologije, jedan je od prvih ljudi koji su koristili sampler (za zvučni efekat, bio je to *Fairlight CMI*), još u drugoj polovini 70-ih. Od tada je kroz njegove ruke prošao čitav asortiman raznih hard-disk recording sistema; čak je i sam dizajnirao jedan od njih u saradnji sa BBC-om. Jasno je da je bilo neminovno da se Gabriel zagreje za takav nosač informacija kao što je CD-ROM kada se pojavio krajem 80-ih. Rezultat njegovog interesovanja je „Xplora i CD-ROM“, koji predstavlja prvi proizvod iz planirane serije interaktivnih proizvoda.

„Xplora i CD-ROM“ predstavlja veliki projekat u kome je učestvovalo preko 50 umetnika iz celog sveta. Pre svega, tu su audio i video klipovi sa zadnjeg albuma, prikazane su i tehnike samog pravljenja videa. Gabriel je na disk stavio i deset sasvim novih radova iz oblasti savremene umetnosti. Tu su i



intervju sa umetnicima koji su radili na filmu, Gabrielovo objašnjenje o tome šta znači njegov rad, njegova diskografija, katalog RWS proizvoda, razni intervjui sa umetnicima RWS-a i drugima. Tu je i „Vodič kroz etno instrumente“. U njemu vam može biti prikazan način na koji se svira na njima, ukoliko baš želite, možete i sami svirati ili kćuci mišem po njima! Pruža vam se mogućnost da izaberete instrumente koje bi želeli i da ih čujete kako zvuče zajedno. Spoljašnji na disku predstavlja tzv. remiks-stil na gde se možete do mile volje baviti miksovanjem Gabrielovih pesama na 4 kanalnom automatizovanim remiks pulsu.

Sve u svemu, ovaj CD-ROM predstavlja kao vrstu zabavnog interaktivnog dokumentarca, s time da je izbor uvek na korisniku. On će jednostavno da klikne na ono što ga zanima na ekranu i pojavice se, rešio umetnik koji će pričati o dotičnoj temi. Delela stvar ne bi izgledala isušivo ozbiljno, da dato je nekoliko igrica, kao što je i „Don't Get Puzzled“ gde vam se, ukoliko skupite dovoljno stvari sa različitih delova diska, osvoji poklon na hard disketu Tu su i iznenadnje, među kojima je i „Psihodelična ljubavna bomba“ (17). To je neka vrsta prilpne mašine medije koju su autori vešto smislili radi opuštanja atmosfere.

Koliko tačno „Xplora i CD-ROM“ može da pruži zabavu? Sve zavisi koliko, u stvari, želite vremena da provedete. Da bi, naizgled, odjednom sav video (uzimajući da do svake informacije možete trenutno doći) urađalo bi vam oko 103 min. Da bi se odušak ceo sa

dio treba još jedan sat. Vreme koje možete provesti praveci miksove isključivo zavisi od korisnika.

Tržište

Ali, zašto bi se za ovaj disk zainteresovali ljudi

koji nisu zagriženi fanovi Pitera Gejbricelovog Mike Large, izvršni producent, tim brodom kaže: „Ideja koja leži iza celog projekta jeste ta da svako voli da istražuje. Tako da će, iako možda nije u pitanju najbela muzika ili video, svako biti zainteresovan da vidi šta i kako Piter i ostali umetnici stvaraju“.

Jedna od zanimljivijih stvari na disku jeste remiks sekcija gde imate priliku da miksujeete pesmu „Digging in the Dirt“ u radnjeg albuma „Us“. Iz tehničkih razloga može se raditi samo sa 4 trake uz 8-lini mono kvalitet zvuka. U svakom slučaju može se provesti puno vremena igrajući se sa ovim jednostavnim automatizovanim mikserom pokušavajući da se izvuče nešto.

Da li je ovaj disk preteča nove vrste albuma i da li će ovo rezultovati potpunom reinkarnacijom albumina? Gejbricel odgovara: „Nisam baš siguran da će stvari otići toliko daleko. Ali sam siguran da će ljudi moći da se udube u stvar. Veoma sam srećan zbog toga da ljudi mogu da miksuju moje pesme, i stvarno da mnogi umetnici ne bi bili spremni da se otvore slušaocima do te mere“.

Ograničenja

Najveći problem predstavljaju ograničenja trenutne tehnologije. Nema sumnje da je Xplora 1 CD-ROM sjajan poduhvat ali očigledno je da jedan ovakav projekt uveliko dođe do linije dostupne tehnologije. Ukoliko očekujete TV kvalitet slike, bićete razočarani. Zbog kompresije video signala, najkvalitetnije video sekvence na disku imaju četiri puta sporiju brzinu obradivanja slike nego TV. Neke od slika nemaju dovoljno dobru rezoluciju pa izgledaju grubo. Takođe postoje problemi sa audio-video sinhronizacijom jer Appleov „QuickTime“ video-klip plejer daje prioritet audio signalu, pa se početak dešava da slika malo kasni za onim što dolazi iz zvučnika.

Budućnost

Sedeći Gejbricelov projekt, „Xplora 2 CD-ROM“, biće raden sa materijalom već spomenute organizacije Womad. Womad je deo

edukativne fondacije i „Xplora 2 CD-ROM“ će biti kombinacija interaktivnog, edukativnog i zabavnog. Moći će da se koristi kako u školama tako i kod kuće. Posebna pažnja obratit će se nivou interaktivnosti. Korisniku se mora omogućiti da svojoj imaginaciji pruži slobodu, a to će se verovatno dogoditi za par godina, kad tehnologija bude dostigla

zlatan saradnje između „cyber-thrash“ benda Nine Inch Nails i engleskih multimedij-skih gurua „Electronic Sound and Pictures“. Dok se za „Xplora 1 CD-ROM“ može reći da je šarmantan, prijatan i fin, CD-ROM benda Nine Inch Nails će vas napasti sa neverovatnom hi-tech strašću. Kada mu pristupite, vaš hardver će ispuštati bojne piskove i ir-



određeni nivo. Kada grafička bude bila dovoljno dobra da nam može pružiti utisak da na ekranu vidimo i istražujemo stvari koje izgledaju realno, interaktivna multimedija

tantne zvuke. Sistem će padati, a po hard disku će se razmiliti virusi! Korisnik će imati je user-friendly koliko i Tasmanskiški davo. Na disku se, prevideći od strane cenzora,



STREMA

Strema pack: Said stred basit
 What are those egg doing pecking at
 my feet
 They're on to something, sticking up.
 Picking up the heat
 Pick heat, give me steam and how
 you feel can make it real
 Real as well though you're not
 Get a life with the answer I deliver
 You know your coffee hot, your teeth
 You know your pants, from your hair
 We're a little right at the track
 You know the way back
 But I know you
 You know your trigger hot, your
 00:01

među svim tim megabajtima podataka nalaze i cenzurisane video sekvence! Njih ga možete sami puštati već će se sa same pojaviti inicijane random. Da li ovo znači da će CD-

ROM biti prvi „censor-proof“ medij? Je li ovo zaista početak novog trenda u muzičkoj industriji i da li ćemo za neku godinu CD-ROM-ove kupovati isto kao ploče ili kasete? Nadajmo se da će tako i biti, ali samo će vreme dati pravi odgovor. Do tada, ukoliko posedujete odgovarajuću Mac konfiguraciju, a pri tome volite da provedete neđeljno popodne istražujući svet umetnosti, možete da ovojite 40 funti, koliko „Xplora 1 CD“ košta.

Piter Gejbricel nije jedini umetnik koji je zainteresovan za potencijale CD-ROM-a. Thomas Dolby, Toč Rundgren, The Shamen, Dore Sraits i Coldcut su takođe u igri. Jedan od najinteresantnijih CD-ROM diskova predstavlja disk „Sreća u zarobljeništvu“ koji je re-

Šest Gejbricelov projekt, „Xplora 2 CD-ROM“, biće raden sa materijalom već spomenute organizacije Womad. Womad je deo

Dušan INDIĆ

Amiga i CD ROM

CD ROM je pustio korene na svim kompjuterskim tržištima. Ni Amigini softveraši nisu ostali po strani i u poslednjih godinu dana cela stvar oko CD ROM-a je znatno uznapredovala

Američka organizacija „Optical Publishing Association“ pretpostavlja da je do sada u USA instalirano oko šest miliona CD ROM-ova. A ako se na to doda i oko milion i po samostalnih CD ROM uređaja cifra je vrlo impozantna. Ova količina CD ROM jedinica pokrenula je i proizvođače softvera da uzmu udela u deljenju ovog slatkog kofača.

Da bi dodali CD na vaš sistem, morate znati odgovore na neka pitanja. Gde možete da ugradite CD ROM? Da li je vaš hard disk kontroler kompatibilan sa CD ROM-om. Kako birate konkretnu komponentu morate znati koliko para smete da potrošite.

Život i priključenja

Uključivanje CD ROM-a u standardnu Amiga konfiguraciju nije težak zadatak. Kao prvo treba vam SCSI interfejs, u neke Amigje je serijski ugrađen (A3000) a na ostale modele može lako da se doda. Sledeće što vam treba je parče softvera kojim će te CD ROM učiniti vidljivim u Amiga sistemu. I na kraju, potreban vam je CD ROM drajv.

Kakav CD drajv će krasiti vaš sistem zavisi od količine novca koji možete da potrošite. Najbitniji faktor koji utiče na cenu CD ROM-a je brzina. Kao parametri brzine postoje brzina pristupa i brzina transfera. Bezina pristupa (koliko brzo mehanizam pomera

nese sa drajva na kompjuter. Do skora je ta brzina bila 160 KB u sekundi, ali novi drajvovi postižu duplo veći transfer (*double speed*). Nažalost, Commodoreov A570 CD ROM drajv spada u prvu kategoriju.

Osim brzine CD ROM drajvove krase i ostale ne manje važne karakteristike. CD ROM XA standard predstavlja mogućnost multi-taskinga unutar samog drajva. Ovo praktično znači da drajv može da svira muziku i prenosi podatke u isto vreme. Multisession je karakteristika koja krase nove CD ROM sisteme koji mogu da pišu. Ovi drajvovi mogu da upišuju fajlove na diskove za snimanje a ovi će kasnije biti čitljivi na bilo kom CD ROM sistemu.

Software

Najkritičnija deonica u CD trci je softverski drajver za CD koji će vaše hardversko čedo povezati sa operativnim sistemom i učiniti ga vidljivim vašoj prijateljici. CD ROM kompatibilnost nije bila implementirana u ranije verzije Amiginih OS-a. Trenutno raspoloživi drajveri su delo firme „Xetec“, Canadian Prototype Replicas (CDROM-FS) i „Asimware Innovations“ (AsimCDFs). Ovi drajveri povezuju CD ROM sa

Amiginih sistemom čineći ga vidljivim sistemu kao bilo koji hard disk. Commodore je definišao protokol pod imenom „SCSI direct“ za slanje specijalnih komandi uređajima kao što su tejpovi (strimeri) i CD ROM drajvovi. Ako vaš hard disk kontroler podržava „SCSI direct“ onda je verovatno kompatibilan sa

CD drajverima. Ukoliko vam kontroler to ne podržava, biće potrebna nadgradnja softvera ili ROM-a. CD ROM sadrži fajlove i direktorijume kao i hard disk, sem fajlova koji su snimljeni ko-



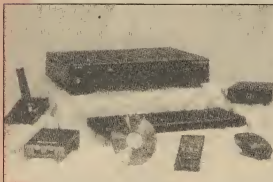
rišenjem standarda ISO-9660. Drajver za CD ROM prevodi ISO-9660 fajl sistem u AmigaDOS fajl sistem (ako vas buni *High Sierra* CD-ROM format, nema mesta biti tu je rana verzija ISO-9660 formata, i podržava ga svi drajveri).

Sikoro svi CD ROM-ovi na svetu podržavaju ISO-9660 format. Ako disk treba da bude čitljiv na IBM PC, treba poveriti računara odužini imena fajlova (ime od osam karaktera, tačka, ekstenzija od tri karaktera). ISO-9660 dozvoljava da dužina imena fajla bude kao i AmigaDOS-u, sem što sva slova treba da budu velika. Ovakav disk lepo radi na Amigi, Macu, i Unix baziranim mašinama. CDTV, takođe, koristi produžena imena fajlova. Ne ki Macintoshevi diskovi koriste minimizirani ISO-9660 format i Macintoshov Hierarchy File System (HFS) i time disk čine nečitljivim na PC-u, ali Amigi to uopšte ne smeta. Naravno, možete koristiti samo fajlove razumljive Amigi jer Macintoshovi programi neće raditi na Amigi bez emulatora, ali sa emulatorom (A-Max, Emplant) neće biti problema.

Svi CD-ROM-ovi imaju isti kapacitet, ali variraju im brzina i cena. Kao i kod hard diska možete kupiti sve u paketu spremno da radi ili da sami odaberete komponente, odgovarajući softver i uživajte u delu svojih ruku. Na tržištu se mogu naći eksterni i interni modeli. Naprimera, *Chiron CDX-431* uz koga pride dobijate i par diskova sa PD programima.

Veterani i CD

Ako imate neproširenu Amigu 500 sa trenutnim jednim megabajtom CHIP memorije, rešenje je vrlo prosto. Možete nabaviti Com-



glava sa mesta na mestu i ona je drastično manja nego brzina pristupa kod hard diska i kod brzih CD ROM drajvova iznosi 200 milisekundi. Brzina transfera predstavlja broj kilobajta koji u sekundi može da se pre-

modelov A570 CDTV adapter. Osim CD ROM-a u ovcen uređaju ima mesta za još dva MB memorije i za 2.5" SCSI hard disk. Ako vam ova varijanta ne odgovara možete razmisлити o kupovini eksternog CD ROM drajva od nekog drugog proizvođača. Ukoliko imate SCSI kontroler za hard disk možete na njega pridružiti CD ROM jer na svakom SCSI kontroleru postoji konektor za eksterne uređaje.

CD ROM-ova, tako da nauštrb ostalih uređaja vlasnici ovih modela mogu da uživaju u korišćenju jeftinijih hard diskova za PC. AmigaDOS na tim mašinama ima drajvere za pripajanje IDE uređajima.

Naravno, možete je dodatni SCSI i na A1200 i na A4000. Vlasnici Amiga 1200 mogu da biraju između A1200 SCSI/RAM + firme „Great Valley Products“, dvehe Gage firme „CSA“, „JCD-ovog“ Vitera i „Expansion Systems-ovog“ Dataflyer 1200. Svaki od navedenih uređaja nudi SCSI interfejs u kombinaciji sa još nekim proširenjem.

Za Amiga 4000 Commodore je predstavio A4091, to je ZORO III kartica sa eksternom brzinom SCSI-2 i SCSI Fast interfejsom koji postiže transfer od 10 MB u sekundi. Kartica košta 380 dolara, a nije ni čudo

je i štošta sa drugih komputera. Što se CD ROM-ova tiče najviše će vam odgovarati Macintoshes. Sigurno ćete se zapitati zašto ne bi mogao neki CD ROM za PC da se doda na vašu Amigu. Jer njih ima na svakom koraku a i jeftiniji su. Nažalost, ovi CD drajvovi ne obzirom na pravi 32-bitni DMA interfejs i znatna poboljšanja koje donose SCSI-2 i SCSI-Fast. A4091 koristi neobičajeni, ali u novije vreme jako popularan High Density SCSI konektor koji je između ostalog ugrađen i na Appleovog Macintosh Powerbooka. Ali pri korišćenju ove kartice treba imati na umu par sitnica. Prvo, zbog toga u ZORO III DMA interfejsu koji se potkraj još u vreme Amiga 3000, sve Amige 4000 proizvedene pre jula 1993, moraću da se nadograde da bi mogle da koriste A4091. Sleduća, ne tako tragična, pojedini to je što AmigaDOS-ov IDE drajver nosi ime SCSI.device zbog softverske kompatibilnosti. E, pa, kada na vašu Amigu 4000 dodate A4091 pravi skrać. drajver će sistemski biti poznat kao 2nd.scsi.device. Ovo sem kupca zbunjuje i CD ROM softver kome ćete morati na glasiti da koristite 2nd.scsi.device.

Kod Amige 1200 i njenih SCSI interfejsa taj problem ne postoji jer je svaka firma svoj divijs nazvala prema proizvođaču npr. gipsi.device, tako da je dovoljno odabrati dotični uređaj i naložiti softveru da ignoriše sistemski scsi.device

Promena hardvera

Ako već dugo imate Amigu duže vreme sigurno ste navikli da na vašu Amigu „pasu-

Drive	K/sec	access (ms)	XA	MU
GBM A570	153	500	N	N
Chinon CD-435	150	350	N	N
Chinon CD-535	300	280	R	Y
NEC GDR-73	210	320	C	N
NEC GDR-74-1	210	290	C	Y
Pioneer DFM-604x	600	350	C	Y
Sony CDU-961	300	280	C	Y
Telex DM-3024	300	285	R	N
Telex DM-3028	335	240	R	Y
Toshiba 3301B	150	320	C	N
Toшиба 3401B	300	200	C	Y

N = Ne; R = XA ready (delimično kompatibilan); C = XA compliant (potpuno kompatibilan)

je” i štošta sa drugih komputera. Što se CD ROM-ova tiče najviše će vam odgovarati Macintoshes. Sigurno ćete se zapitati zašto ne bi mogao neki CD ROM za PC da se doda na vašu Amigu. Jer njih ima na svakom koraku a i jeftiniji su. Nažalost, ovi CD drajvovi ne

Amiga CD 32

CD je njeno srednje ime

Nova Amiga koja se uzetala na igračku sceni apriori sadrži CD ROM. Ova mašina je protresla tržište kartica, ali uz par dodataka može da se uključuje aktivno i među „normalne“ računare opremljene CD ROM-om.

Amiga CD32 ima 2MB

CHIP rama, motorolu

68EC020, sve u sve-

mu Amiga 1200

bez tastature,

ali ovom priliko-

kom pežabav-

vićemo se sa mo-

delom CD-om, U

Amiga CD32

ugradena je

double-speed

CD-ROM jed-

nica, mašina je

kompatibilna sa

CDTV i sa CMB

A570. Na sve ovo

dodata je MPEG stan-

dardna full-motion

video

kartica tako da u

ovu CD32 može da pušta

standardne Video

CD diskove.

Kada (i ako) kupite

Amigu CD32 svi vaši

CD problemi su

rešeni imate ugrađeni

hardver i spreman

softver. Po izba-

čivanju mašine na

tržište stiglo je dosta

CD softvera, to su

mahom igre i par

multimedijalnih

ostvarenja. A ukoliko

navarite i FMV

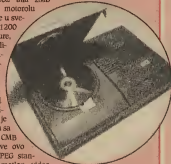
karticu možete da

gledate i brojna

Video CD izdanja

(koja će te možda

negde navariti).



koriste SCSI već neke nestandardne interfejs, koji se mogu naći na većini zvučnih kartica za PC (npr. Creative Labs SoundBlaster Pro). Tako da vam ukoliko ste se odlučili na kupovinu ne preostaje ništa drugo do da versto zaoblazeći PC CD ROM drajvove dodate od nekog SCSI komada. Da bismo vam olakšali ovaj posao evo table (SCSI) diskova koji rade sa vašom Amigom i njihovih najbitnijih karakteristika.

Emin SMAJIC

je. A ovo će, naravno, funkcionisati na svakom modelu Amige.

Vlasnici Amiga 2000 mogu da instaliraju interni CD ROM na mestu za 5.25" drajva. A ako vam neki drugi uređaj zauzima to mesto, premestite ga, jer pored tolikog kućišta preota je nabavljati eksterni CD ROM drajva i ta varijanta je nešto skuplja. Naravno, podrazumeva se da imate SCSI kontroler u svojoj Amigi 2000.

Amiga 3000 ima serijski ugrađen SCSI kontroler (a i hard disk), tako da ste tu u startu u plusu, ali ste sa prostorom u minusu, tj u Amigi 3000 nema mesta za 5.25" uređaj tako da je jedino rešenje eksterna varijanta.

CD ROM za nove Amige

Amiga 600 ima standardni PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association) slot. PCMCIA je vrlo zastupljena na drugim platformama, a posebno na laptop računarima. Ovo osvara vrata ka jeftinijim periferijama za te druge računare, ali bez softvera PCMCIA slot je neupotrebljiv. Tako da ima par firmi koje prave PCMCIA SCSI adaptere za PC. I pored toga što se stane elektroničke kartice potpuno funkcioniše i na A600, sve dok dotična firma ne izbacit drajvere za Amigu, ovakva kartica će funkcionisati samo kao čep tj. popunjivača PCMCIA slot. A1200 i A4000 koriste IDE (AT BUS) standard za priključivanje hard diska i nema IDE

SYRACUSE LANGUAGE SYSTEM

Jedna od najznačajnijih prednosti CD diskova kao medija za smeštanje podataka je njihov veliki kapacitet (oko 640 MB). Tu pogodnost iskoristila je firma „Syracuse“ i objavila specifičan kurs učenja engleskog jezika kroz igru.



Kurs je namenjen početnicima i to prvenstveno deci. Kroz jednostavne igre brojki slova, boja, oblika, iako je moguće naučiti osnovne pojmove i steći solidan (za početnike) fond reči. Syracuse Language System radi pod Windows operativnim sistemom i neupotrebljiv je bez zvučne kartice. To i nije neka mana, jer sumnjamo da ima vlasnika CD-ROM drajva bez bar najjeftinije zvučne kartice. (GK)

MICROCOSM

Godina 2051. planeta Bodor, Bator Sistem. Dve velike korporacije bore se za prevlast nad planetom. Novom tehnologijom u predsedničkoj jedinici korporacije ubačen je robot koji se kreće njegovim krvotokom. Krajnji cilj robota je da zagospodari mozgom prednika i utiče na njegove ključne odluke. Srećom, robot je na vreme otkriven i odučeno je da se pokuša sa neisprobanom tehnikom umanjenja. I gle čuda, izbor je pao na vas. Operacija umanjenja uspeja i vi krećete. Na nesreću, robot nije jedini protivnik na kojeg ćete naići. Ceo odbrambeni mehanizam organizma reagovaće na novo strano telo u sebi - vas. Ovu pucavu utrađio je rememirani „Psychosis“, a distribuirao je „Sony“. Microcosm zauzima 327 MB na CD-u i 11 MB na hard disku. (GK)



THE JOURNEYMAN PROJECT

Putovanje kroz vreme, davnjašnji čovekov san, još jednom je upotrebljeno za okosnicu nove Impresivne igre programskog tima „Presto Studios“. Uevrdivši da vremeplov može postati opasno oružje u pogrešnim rukama, uprava grada Caldorie, centra kosmičkih zbivanja 2318. godine, donela je sledeću odluku: uništiti se svi postojeći vremeplovi osim jednog, Pegasusa; formirati se jedinica garde za zaštitu poslednjeg postojećeg vremeplova, takozvana Temporal Protectorate. Vaš zadatak, kao člana ovog elitnog tima, jeste da obezbedite vremenski kontinuitet i ne dozvolite istorijske premećaje. Da biste to i ostvarili, pored CD-a *The Journeyman Project*, treba vam minimum 386DX-33 sa 4 MB RAM-a, SVGA karticom i Windows 3.1 operativnim sistemom. Ne instalirajte se ništa na hard, Sound Blaster kompatibilna kartica je neophodna, a double speed CD-ROM drajv je preporučljiv. (NV)



IRON HELIX

Nakon mnogo ratova celokupnim svemirom zavladao je mr. Izmenada, posada jednog broda na izvršenju redovnog zadatka doživljava nesreću. Ustanovljeno je da je smrt izazvao neki novi virus. Vi ste poslani da presretnete brod koji lebdi svemirom i saznate što više o virusu.



Iron Helix radi isključivo pod Windows operativnim sistemom i pored 570 MB koliko zauzima na CD-u (jedan od popunjenih) biće vam potrebno i 16 MB na hard disku. (GK)

MAYO CLINIC FAMILY HEALTH BOOK

Family Health Book CD (proizvod firme „Interactive Ventures Incorporated“) je slikovita medicinska enciklopedija za koju nije potrebno isprazniti „pola metra“ prostora na polici za knjige, ali zato morate imati minimum 386SX sa 4 MB RAM-a, SVGA grafičku karticu, Windows, CD-ROM drajv i najmanje 3 MB slobodnog prostora na hard disku. Ako su zadovoljeni svi navedeni „minimumi“ softverski i hardverski prirode i instaliranje programa preteklo u najboljem redu, možete da započnete „prelistavanje“ CD medicinske enciklopedije. Aktiviranjem Mayo Help ekrana pojavljuje se poduzi spigač grupisanih pojmova iz svih oblasti medicine. Odabiranjem željenog pojma iz grupe ponuđenih oblasti (sistema organa, substrukture organa, patoloških procesa, lečenja bolesti ili čak sociopsiholoških problema) na ekranu se prikaže odgovarajuća slika(e) uz kraći ili duži tekst (sasvim razumljiv i bez suvo-parnih latinskih izraza). Dakle, *Family Health Book*, da ne bude zabune, nije namenjen stručnjacima iz oblasti medicine, ali može da posluži kao slikoviti i jednostavan priručnik potreban svakome. (BR)

Rubriku realizujemo na osnovu kompaktnih disk izdanja i CD-ROM jedinice iz edicije „T. M. Comp“ (Makedonska 25, Beograd, tel. 3227-136)

T.M.



Comp

od ponedjeljka do petka 9-17h.

subotom 9-12h.



direktan: 011/3227-136

centrala: 011/3221-433 lok 277, 279

Beograd - Makedonska 25/II soba 21
Vranje - tel. 017/32-770 i 22-760

TM 3DX-40 STD

AMD 40 MHz 386DX processor
4 MB RAM, 128 K Cache
5,25" floppy disk
212 MB West.Digital HDD
SVGA DAK 087, 512 K
Windows Accelator
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Tastatura 101 US
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 2060

TM 4DX-40 STD

AMD 40 MHz 486DX processor
4MB RAM, 256 K Cache
VLB I/O kontroler
5,25" floppy disk
212 MB West.Digital HDD
SVGA DAK 087, 512 K
Windows Accelator
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Chicony US/YU Tastatura
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 2620

TM 4DX-40 PRO

AMD 40 MHz 486DX processor
4MB RAM, 256 K Cache
5,25" floppy disk
340MB West.Digital HDD
CIRRUS Logic VLB 5428
16.7MIL. boja/1MB (2MB)
VLB I/O kontroler
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Tastatura 101 US
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 2900

TM 4DX2-66 PRO

AMD 66 MHz 486DX2
8 MB RAM, 256 K Cache
5,25" floppy disk
340 MB West. Digital HDD
CIRRUS Logic VLB 5428
16.7MIL. boja/1MB (2MB)
VLB I/O kontroler
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Tastatura 101 US
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 3650

TM 4DX-40 MEDIAPRO

Konfiguracija kao 4DX-40 PRO
+ Sound Blaster 16 Pro (original)

3200

TM 4DX2-66 MEDIAPRO

Konfiguracija kao 4DX2-66 PRO
+ Sound Blaster 16 Pro (original)
+ Panasonic CD-RDM drive
Double speed

4450

Trenutno najbrže 66-ice u gradu
(Norton SYSINFO 7.0 144),
22.400.000 Winmarka.

Poklon - hladnjak sa ventilatorom!

Dodatna oprema:

- | | |
|---|-------------|
| 1. SIMM 1 MB/4 MB | zvati |
| 2. HD SIMM 4 MB/8 MB | zvati |
| 3. FLOPPY 3.5"/5.25" | 100/120 DEM |
| 4. DIGITAJZER TABLA | 350 DEM |
| 5. DALJINSKI UPRAVLJAČ ZA PC | 200 DEM |
| 6. GENIUS MOUSE + PAD | 50 DEM |
| 7. SOUND BLASTER 16 | 450 DEM |
| 8. SOUND BLASTER 16 ASP | 550 DEM |
| 9. SOUND BLASTER 16 ASP SCSI 2 | 750 DEM |
| 10. WAVE BLASTER (1 MG) | zvati |
| 11. Panasonic Double-speed CD-RDM | 600 DEM |
| 12. Sony SCSI 2 Double-speed CD-RDM | zvati |
| 13. VLB SUPER I/O (Langshine) | 80 DEM |
| 14. ISA CACHE LDHSHINE KONTROLER | 300 DEM |
| 15. VLB CACHE LDHSHINE KONTROLER | 500 DEM |
| 16. CIRRUS 5428, 16.7 M, 1 MB (2 MB) | 250 DEM |
| 17. NE 2100 (40% BRŽA DD DD HE 2000) | 130 DEM |
| 18. HP LASER JET 4L | 1900 DEM |
| 19. EPSON LQ 100 | zvati |
| 20. EPSON LQ 570 Plus | 900 DEM |
| 21. HDD SCSI 2, 1.2 GB, 256 KB Cache + SCSI ADAPTEK 1542C | 2500 DEM |
| 22. HDD 212 MB/270 MB WD | zvati |
| 23. HDD 340 MB/540 MB WD | zvati |
| 24. 486 DX/48 MHz VLB | zvati |
| 25. 486 DX2/66 MHz VLB | zvati |
| 26. COLLER + VENTILATOR | 50 DEM |
| 27. Koprocesor 387/40 | 100 DEM |

KOMPONENTE



Izdavanje CD diskova za PC

Sve cene su bez poreza na promet

Softver uz svaku konfiguraciju:

MS dos 6.2
Windows for Workgroups 3.11
Corel Draw 4.0
Word for Windows 6.0
Norton Utilities 7.0
60 MB Igrara
Scan, Clean, ...



SOFTVER

Najnovije verzije poznatih komercijalnih programa!

Uputstva za najpopularnije pakete!

Veliki izbor starih i novih igara za DOS i WINDOWS!

Softver za zvučne kartice - biblioteke WAV-ova!

Sve ostalo za ugodan rad...

Ponuda meseca:

Fax/modem/voice mail - 300 DEM

Pentium 60 MHz PCI
+ S3 PCI + IDE PCI
+ 8 MB HD SIMM - zvati

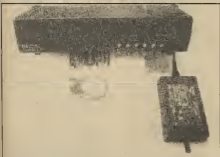


HP Deskjet 310/550C

Jeftina zamena za laser, pa još u koloru

U poslednje vreme u svetu su sve popularniji *inkjet* štampači, koji sa upoln nižom cenom od laserskih i tek nešto slabijim performansama predstavljaju idealno rešenje za sve, one kojima je potreban vrhunski otisak, ali ne štampaju toliko da bi im se laserski štampač isplatio. Dva ta-

3,4 kg. Životni vek mu se procenjuje na preko 20.000 otisaka, što je čak i u profesionalnoj upotrebi priličan broj. Model 550C je znatno robusniji i podseća na manji laserski štampač. Dimenzije su mu 443 x 206 x 389 mm. Skoro je duplo teži (6,6 kg) te je isključivo namenjen za stacionarnu upotrebu.



zva modela najpoznatiji svet-ski proizvođači profesionalnih štampača (Hewlett-Packard) stila su i do nas.

Merama da priznamo da nam je, što smo se bolje upoznavali sa ova dva modela, sve manje bilo jasno koja je suštinska razlika između njih (sem potpuno različitog dizajna i različitih dimenzija). Model 310 je mali (310 x 65 x 146 mm), tako da ga možemo staviti potači. Tu kvalifikaciju podapire i činjenica da ga je moguće koristiti i sa baterijskim napajanjem. Težak je samo 2 kg, odnosno sa kasetom za papir

Tehničke karakteristike su im približno iste, pa ćemo ih navesti zbirno. Pri štampanju u tekstualnom režimu mogu se predočiti sa najboljim matricnim štampačima: u *letter quality* modu oba izbacuju 167 karaktera u sekundi, dok u *draftu* model 310 daje 330(!), a model 550C 240 znak/s. Brzina štampanja grafike drastično zavisi od toga da li radiš u crno-belom ili kolor modu: u najvišem kvalitetu crno-beloj otiska oba modela izbacuju po 2 stranice u minuti, dok će najviši kvalitet kolor otiska zahvatiti čak 7 minuta za svaku

stranicu. Veličina bafera je 48 KB kod modela 310, a 80 KB kod 550C.

Ukoliko pretežno radite u tekstualnom modu, stoji vam na raspolaganju 6 fontova sa 84 različite veličine. Korisnici Windowsa kao dodatak imaju na raspolaganju još 13 ugrađenih vektorskih fontova (model 550C, za 310 nemamo podatak).

Buka koju proizvode prilikom štampanja je umetena - 45 odnosno 49 decibela. Diskretni zvuk u odnosu na matricne štampače.

Tako dolazimo do najvažnijeg - kako konkretno izgleda konačni proizvod? Nakon svega što smo kroz njih propustili i uvida u neke gotove primere i kataloge koji su štampači na njima, moramo priznati da se takvog štampanog materijala nijedna ozbiljna firma ne bi stidela. To naročito važi za crno-bele stranice, za koje čak i izvežbano oko teško može da ustanovi da nisu izašle iz laserskog štampača. S obzirom da je rezolucija štampe od 75 do 300 tpi (jednaka većini lasera) i da tehnologija „pljučkalka“ koja se ovde koristi daje dovoljno jak kontrast, lišen neželjenih linija matricnih štampača, ovakav rezultat ne iznenađuje.

Otisci u boji deluju uverljivije od vpećne kolor ilustracija u časopisima koji trenutno izlaze kod nas. Nemaju tu oštrinu i kontrast kao crno-beli, ali još uvek poseduju visok stupanj kolor-realizma, sa zadovoljavajuće čistim i transparentnim tonovima. S obzirom da sve boje nastaju mešanjem osnovnih 16, zadržavaju koliko su neki prelazi prirodni, bez ikakvih mrlja kakve se mogu sresti kod matricnih kolor štampača.

Štampači poseduju jedan kertridž za crno-belu, a drugi za kolor štampu, tako da vam to omogućuje krajnje ekonomičan rad, koji će vam sigurno efikasno štedeti mnogo skuplje pakovanje kolor mastila.

Malo buke, mala potrošnja, malo prostora, brza i besprekorna štampa, najbolji kolor koji možete dobiti na granici amaterske i profi upotrebe, veličko ime koje obezbeđuje adekvatne drajeve u svakom programu i na svakom kompjuteru koji koristite, odlična vrednost za dati novac... Treba li više argumenata da se ozbiljno razmisli o HP Deskjetu 310 ili 550C?

Aleksandar VELJKOVIĆ

Provalo smo pozajmljiv iz firme

Miro Anina

Prolink SoundPlus

Vrlo kvalitetna i prilično jeftina zvučna kartica

Zatrpani smo gomilom jeftinih, ali slabih zvučnih kartica za igranje, i prava je retkost naći nešto sa čim bi moglo profesionalno da se radi. Kartica koju predstavljamo, *SoundPlus* firme „Prolink“, upravo je predstavnik te kvalitetne grupe. Pošto je ovo kartica iste klase kao i *Sound Blaster Pro 16* (u daljem tekstu SB), dozvolićemo sebi poređenje mogućnosti ovih dva kartica (jer smo prethodno već testirali).

Iako je spakovana u poveću veliku kutiju, kartica je prilično mala (poludružinska). Na njoj se nalaze svi standardni konektori (dva ulaza, jedan izlaz i port za džojstik). Kartica nema SCSI port na koji se obično priključuju CD-ROM drajevi, ali ima posebne konektore za najpopularnije tipove IDE CD-ROM drajeva (Sony, Panasonic, Mitsumi) kakvi se danas najčešće i kupuju.

U paketu se, za razliku od SB-a, ne dobija CD enciklopedija, ni

U rubrici „TEST DRIVE“ predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj poruci imate zanimljiv proizvod, javite se (011-362-0002, T. Štambelj, V. Gadić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i biće sve što sa Vama ostane.

Rečnikske komponente koje prikazujemo na ovim stranicama isporučujemo i testiramo na odličnoj konfiguraciji: T. M. Comp. ARKMB, 250M cache, 8 MB RAM, HDD WD Caviar 960, HDD WD Caviar 200, Longshine VLB cache controller sa 4 MB RAM-a, FDD 1,2 MB, FDD 1,44 MB, Citrus VLS SVGA, kolor monitor 14 inča. Zahvaljujemo se firmi T. M. Comp. na pomoći u realizaciji ove rubrike.



gomika priručnika, već samo je jedno, jednostavno pisano i vrlo razumljivo uputstvo. Međutim, šobićete posebnu kutiju koja u sebi sadrži dva zvučnika od po 4W, mali reporterski mikrofoni (koji se može zakačiti i za rever odelu) i dve minijaturne slušalice. Firma „ProLink“ je očigledno išla na to da korisnik odmah ima sve što mu je potrebno da počne sa radom.

Tehnike mogućnosti kartice su vrlo slične SB-u, mada ima nekih stvari koje SB nema - 16-bitno digitalizovanje u stereo tehnici do 44,1 kHz, petokanalni mikser, automatska kompresija i dekompresija sempla i 16-bitni A/D i D/A (analogno-digitalni i digitalno-analogni) konvertor. Sve u svemu, ovakve karakteristike daju izuzetno profesionalan kvalitet snimka, veoma veran originalu (CD kvaliteta).

Pored kompatibilnosti sa *Sound Blasterom*, *SoundPlus* može da radi i kao *Microsoft Windows Sound System* što nije zanemarljivo ako želite da se bavite pre-

poznavanjem glasa i glasovnim zadavanjem komandi računaru. Nažalost, nismo imali originalni softver WSS-a da bi proverili da li kartica radi baš sa *Microsoftovim* programima za izdavanje govornih naređbi.

Softver se dobija na dve 3,5-inčne diskete i pravljen je isklju-

za računarem. Naime, „ProLink“ je očigledno računao na to da će profesionalni korisnici za obradu sempla i muzike nabaviti i profesionalan softver, pa su puket ubacili ugradivši one programe koji su opšte korisni.

Audio Recorder je mali program za obradu i snimanje sem-

Extended Recorder namenjen je direktnom snimanju sempla na hard disk (ukoliko, zbog svoje veličine, ne mogu da stanu u memoriju).

Ostali programi su tu čisto kao razonoda. *Talking Calculator* je kalkulator koji govori i zultat. *Clock* sat koji može da kaže koliko je sati (poput telefonske službe 95). *Onime* simulira starinski sat sa kukavicom koje se aktivira na 15, 30 ili 60 minuta. *Stopwatch* je klasična špejrica, a *Timer* program koji određeno vreme pre nego što alarmira korisnika. Na kraju, tu je i *Reminder*, najkorisniji od ovih programčića, koji može da, u zadato vreme, podseti zvukom korisnika da nešto treba uraditi.

SoundPlus je veoma profesionalno urađena kartica koja može komotno da zadovolji i one koji se profesionalno bave zvukom. Po ceni (280 DEM) pristupačna je i ambicioznijim izabralima, dok bi po mogućnostima mogla komotno da radi u nekim studijama ili radio-stanicama.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvodimo posmiš i firme Šutić & Mikro dizajn



Snimio Nebojša BABIĆ

čivo za MS Windows, tako da DOS korisnici ovog puta ostaju kratkih nožava (ukoliko takvih danas uopšte ima). Pored standardnih Wave i MIDI Map drajvera dobija se i gomila sitnih programa koji su izuzetno primamljivi i koji će mnogome olakšati korisnikov ukupan rad

plova koji nije loš, ali nema ni neke impresivne mogućnosti, a po izgledu najviše podseća na originalni *Sound Recorder* iz Windowsa. *Volume Control*, *Mixer* i *Recording Control* su tri programa koja predstavljaju klasičan mikser, ali podeljen na više programa zbog bezine upotrebe.

mega

Tel: 412-779, 421-993

Bulevar Revolucije 316

PC 486DX2/50 VLB

RAM 4 MB

HDD 212 MB VLB

FDD 1.44 MB

Cirrus logic 5428 VLB

SVGA color

Cena 2930.

Doplata za Color 300 DEM

Uz svaki računar miš i držač papira na poklon!!!

PC 486DX/40 VLB

RAM 4 MB

HDD 212 MB VLB

FDD 1.44 MB

Cirrus logic 5428 VLB

SVGA mono

Cena 2399.

PC 486DLC/40 VLB

RAM 4 MB

HDD 212 MB

FDD 1.44 MB

SVGA mono

Cena 2150.

Ako želite 486LC/40 VLB

a imate doplata

286/16-20

340 DEM

386/16-33

310 DEM

Vaše stare ploče menjamo novim

garancija 12 meseci.

Komponente:

HDD 212 MB	460.-	SVGA 512 Kb	85.-	MB 486DX2/50 VLB	910.-
HDD 250 MB	500.-	SVGA Cirrus Logic VLB	240.-	MB 486DX/40 VLB	790.-
HDD 340 MB	600.-	AT BUS 32 bit LB	70.-	MB 486DLC/40	340.-
FDD 1.44 MB	95.-	AT BUS	35.-	CD SONY + SB16	850.-
FDD 1.2 MB	120.-	MOUSE+ PAD	30.-	SIMM 1 Mb	80.-

za dilere poseban popust!!!



AMD 486DX2 - 50 MHz

Brza i pouzdana ploča na 50 MHz

Mnogo smo ploča do sada pretestirali i spisak obuhvata 486-ke na 25, 33, 40, 50, 66 MHz ali prvi put se srećemo sa DX2 procesorom na 50 MHz. Da podsetimo, DX2 procesori interno rade na duploj frekvenciji pa je prava brzina ove ploče 25 MHz uključujući prisutni VL Bus. Ostatak logike na ploči je sve prisutniji OPTI 495SLC - čipset koji nije najlakši za podešavanje, ali zato može lepo da se podesi jer postoje džamperi za razne stvarice.

Moramo da priznamo još uvek prisutnu malu skepsu prema *DX* modelima na 50 MHz i *DX2* na 66 MHz. Prvi mogu da

komputer gori je od lošeg komputera; najgora varijanta je ako je computer nepodesiv.

Lepa strana ove ploče je, za današnje pojmove, prilično niska radna frekvencija od 25 MHz na kojoj su izvodljive razne vrstolomije sa smanjivanjem stanja čekanja, povećavanjem brzina na sabirnicama i ubravanjem keša. Pri konzervativnom setovanju (Autoconfig = Enabled) ploča radi samo desetak procenata brže od uobičajenih DX/40 mašina.

Međutim, nakon čekanja i „produbljavanja dizni“ na raznim mestima ploča je prilično premasiša dvadesetpostotnu razliku koju bi morala da ima u odnosu na pomenutu „četdeseticu“. Upozoravamo vas da mnogo veći broj opcija koji vam dopušta „niska“ brzina ploče, pored očiglednih dostupnih poboljšanja, može da vas odvude i na potpuno drugu stranu – na bitku vašeg komputera sa 286-icima.

U svakom slučaju, lepo je u kompjuteru imati nešto brzo i pouzdano. Ako kao aktuelnu cenu DX/40 usvojimo 750 DEM, a za DX2/66 1100, onda cena od 890 DEM nije preterano visoka i predstavlja pravo tržišno merilo ove ploče. Sigurno je da dobijate pouzdanu i lako podesivu ploču. Preporučljive namene su DTP, grafika i animacija mada bi se, verujemo, ploča snašla i kao server u ne previše ambicioznim manjim i srednjim mrežama.

Mreža GAŠIĆ

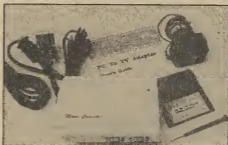
Proizvod smo pozajmili iz firme MEGA

sem drajeva za pokretanje, ne zahteva nikakav specijalan softver već je u svrhe prezentacije ili nekog drugog vida reklamiranja moguće koristiti bilo koji postojeći softver, odnosno softver sa kojim radite i bez konvertora.

Uređaj je eksterni, odnosno, nalazi se u zasebnoj kućici sa posejudej sopstvenim napajanjem.

9000, Tseng Labs ET/4000) omogućavaju i rezolucije od 640 x 480 u svim dostupnim paletama (256 boja, Hi-color, True-color) i 800 x 600 (do 256 boja).

Što se simultanog prikazivanja (TV i monitor istovremeno) tiče podržava sve standardne VGA i RGB monitore. Hardevski zahtevi *Video Expert* su jako



Smatro Nebojša BABIĆ

Na njemu se nalaze sledeći konektori: konektor za napajanje, kompozitni video konektor, S-VHS konektor, mali potencijometar za podešavanje osvetljenja ekrana, LE dioda - signalizator napajanja, priključak za dovod signala sa VGA kartice, priključak za VGA monitor (opciono) za simultano prikazivanje na TV-u i monitoru, priključak za RGB monitor (opciono) za simultano prikazivanje).

U *Video Expert* paketu se nalaze i sledeće komponente: ispravljач, kompozitni video kabl i S-VHS video kabl za povezivanje konvertora sa TV-om, VGA kabl za povezivanje konvertora i VGA kartice na PC-u, disketa sa softverom, kratko uputstvo za upotrebu i mali odvijач za stna podešavanja.

Na disketi se nalazi program za testiranje kvaliteta slike, podešavanje boja i oštine slike u svim standardnim VGA rezolucijama, a takođe i rezidenti drajevi koji omogućavaju rad u NTSC i PAL sistemu pod DOS-om i Windowsom. Maksimalna rezolucija koju *Video Expert* može da prenese na TV zavisi, naravno, od VGA kartice kojom je opremljen vaš računar. Sa bilo kojom VGA karticom moguće je prikazati sve standardne modeve, dok laže kartice (Cyrrus CL-GL6410, Trident TVGA8900C i TVGA

mal - radiće na bilo kom AT/XT kompatibilnom računaru sa jednim flopijem, 640 KB memorije i VGA karticom.

Sve u svemu, *Video Expert* predstavlja najefitnije (mada ne baš i najbolje) rešenje ako vam je cilj da svoje ili tuđe reklame prikazujete na TV prijemniku ili snimate na VHS rikorderu, a možda će se ovaj uređaj dopasti i nekaj novopečenoj televiziji!

Haris SMAJIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme T.M. Comp

GM COMPUTERS

PC386sx40.....	1 330
PC386dx40.....	1 400
PC486dlc40.....	1 530
PC486dx40.....	1 930
PC486dx50/66.2310	

Konfiguracije: HDD 130, FDD 3.5", VGA Mono, DeskTop, 1Mb Ram

Komponente:

Mouse (click).....	30
Fax/modem soft.96/24.....	160
Fax/modem hard.96/24.....	190
Fax/modem ext.hard.96/24.300	
Monitor filter staklo.....	40
Joystick za PC.....	50
Diskete 3.5 i 5.25.....	od 1.2
Ethernet NE2000/16bit.....	110
Streamer JUMBO250.....	500
Epson LX100, 9 pin.....	410
Epson LX400, 9 pin.....	430
Epson LQ100, 24 pin.....	540
Epson LQ510+24 pin.....	830

Za ostalo POZOVITE!

tel/fax:011/4893716



Smatro Nebojša BABIĆ

pravne probleme sa VLB karticama koje ne rade na tim frekvencijama (na našem tržištu još uvek ih ima dovoljno). Druge se ponekad teško bude, a kad se probeude kod sitnog podešavanja, krupni problemi su česti. Pored toga videli smo poveli broj ovakvih „profesionalnih sistema“ koji su se, po brzini, opasno niži sa 286-icima. Nepodešen

Video Expert

Slika sa računara na TV ekranu ili video rikorderu

Vreme u kome su prezentacije kompjuterom i kompjuterske animacije dostigle punu ekspanziju na svim poljima marketinga verovatno je uticalo na to da se na tržištu pojave adapteri i kartice slične *Video Expert*u.

Video Expert je adapter-konvertor koji video signal kompjuterske VGA kartice menja u NTSC ili PAL televizijski signal i na taj način omogućava da se grafika generisana kompjuterom pošalje na TV ekran ili snimi na VHS rikorder. Konvertor,

Canon 5,25" floppy

Velika disk jedinica „na dugme“

U vreme kad većina vlasnika PC računara stavlja kao prvi drajv 3,5-inčnu disk jedinicu (kao na svim normalnim računarima), iz firme „Canon“ stiže 5,25-inčnu čuće sa aktiviranjem na dugme.

Drajv izgleda kao 3,5-inčnu, ali nekako nisam mogao da se otmem utisku da stoji naopako. Disketa se ubacuje u drajv na uobičajeni način, ali mora da se gurne sve dok se ne čuje „klik“.



Snimio Nebojša BABIĆ

Poste klika pritisnete dugme sa gornje desne strane i disketa je spremna za čitanje i pisanje.

Ljudi koji su prolazili pored mašine na koju je bio instaliran „top“, nisu propuštali priliku „da samo pipnu“, ako je dozvoljeno, naravno. Zanimljiv je i detalj koji je pratilo „pipanje“:

Radoznalac: „Jao vidi kakav fopli! Mogu da probam?“

Ja: „Ajde ako moraš.“

Radoznalac: „U j!.. što je dra-br forala!“

Radoznalac: „Je li, a pošto je fopli?“

Ja: „Pa, k'o i običan.“

Radoznalac: „Nemoj da...“

I tako svaki put kad neko opazi drajv. Poste šestog puta palo mi je napamet da bi valjalo otkupiti ceo kontigent drajvova i prodavati ih kao poslednji modni krak.

Inače, drajv se fino ponaša, diskete lepo ulaze i lako se zabavljaju. Kod izbacivanja moguće su razne varijante i intenziteti pritiska na dugme. Najefektivnija varijanta je pritisak palcem i translacija palca nagore, potom sledi „blong“ i disketa vam je u rlu. Prilikom formatiranja sve ide glatko, čak se ni „800“ nije bunilo. Za desetak dana, košilo je drajv krasio jedno kućiče, izuzetno je porastao transfer preko 5,25-inčnih disketa. Pa ako već kupujete veliki fopli, imajte u vidu da postoji i ovaj model.

Emin SMAJIĆ

Proizvod smo pozajmlj iz firme
T. M. Comp

Trident TVGA 9400CXI

Nova VLB grafička kartica ekonomske klase

Kada se neko tako dugo održava na kompjuterskom tržištu kao firma „Trident Microsystems“ onda za to mora da postoje opravdani razlozi. Zaista, niske cene, visok nivo kompatibilnosti i podesivosti i redovno snabdevanje svežim drajverima učinili su da kartice iz serija 9000 i 8900 postanu sastavni deo uobičajenih konfiguracija, iako baš nisu spadali šampione bezine.

Medutim, najviše što se iz tih ISA kartica moglo izvaci bio je podnošljivo brz (ili spor) HiColor iako je zabehleto par pokušaja da se prave i modeli sa True Co-

lor RAMDAC-om. Normalno je što je „Trident“ zagazio i u VLB tržište, tuđi nas samo da je na naše tržište stigao sa zakašnjenjem od čitavih godinu dana. Tako je pred nama kartica sa novim, naravno akceleratorskim, čipom 9400 CXI.

Očigledna je „citrusovska“ koncepcija pa kartica, pored „all-in-one“ čipa ima samo i MB DRAM-a (sa podnožjima za još jedan) i ROM-ove sa BIOS-om. U samom čipu smešten je i takti-generator i RAMDAC. Takti-generator omogućava dosta širok izbor frekvencija što znači prilično dobro prilagodavanje monitoru i



Snimio Miroslav DABRČ

ko za ostvarenje tih mogućnosti morate da dopustite instaliranje TVGACRT.SYS drajvera u CON-FIG.SYS. Iako je drajver mali nije morao da bude ni toliko (bajt po bajt...). RAMDAC omogućava HiColor do rezolucije 800 x 600 i True Color u modu 640 x 480. Instaliranje 2 MB RAM-a donosi samo rezoluciju 1280 x 1024, ali ne i 1024 HiColor što i nije poboljšanje za preporuku.

Instalacija je jednostavna iako na ploči postoji par džempera. Nepravilnim setovanjem ne možete da „umrtvite“ karticu jedino što, možda, nećete izvaci maksimum (mala VLB brzina ili interlace). Svi drajveri i programi nalaze se na jednoj disketi i instalacija je prilično lagana ako izuzmete činjenicu da „Trident“ nije isporučio sve ekranske fontove za sve modove Windowsa

pa morate da imate spremne instalacione Windows diskete. Svi drajveri koji smo probali su pristojnog kvaliteta i ne rade nepredvidljive radnje.

Ođmeravajući kvalitet i cenu dolazimo do zaključka da se zaista radi o rangu aktuelnih VLB CIRRUSA uz ponuku prednost i manju na svakoj strani. Trident na primer nema zgodan programčić za bezbolno menjanje modova u Windowsu niti akceleratorске drajvere za True Color mod ali ima blagu brzinsku prednost u svim ostalim modovima. Sa cenom nižom od CIRRUSA ova kartica bi uskoro mogla da preuzme i značajniji deo domaćeg VLB tržišta.

Voja GAŠIĆ

Proizvod smo pozajmlj iz firme
MEGA

Crni i beli miševi...

...za svaki džep

Većina kupaca kompjutera smatra da je bar miš deo opreme na kome se može uštedeti. To je tačno ukoliko će vaš računari biti korišćen kao nešto što vlasnik kompijske firme nema, kao pisara mašina ili skupa video igra koju je vaš mali tražio za rođendan. Ipak, nadamo se da većina vlasnika svoj kompjuter koristi i u kreativne svrhe. Njima je i namenjen ovaj prikaz.

Mouse. Kaikav maštovit naziv za miša. I sve ostalo je takvo. Lagana siva plastika, limena pločica sa natpisom „Made in Taiwan“ sa donje strane i..., umalo da pomeneš disketu sa pratećim softverom koja se pomnije na kutiji, ali je nigde nema. U stvari, pomnije se samo softver, a ne i disketa (pa tu prestaje i čuđenje). Miš je na testu radio i sa



softverom koji je zatekao na kompjuteru. Nije da nije, ali dok bi ne znam. Pravi test bio bi težak na nekoj redakcijskoj mašini sa celodnevnom radnim vremenom, samo da je prilično. Mouse ima ni tastera i rezoluciju 100 - 1600 tačaka po inču. Cena 30 dinara za „golog“ miša mnogo.

Win Mouse je iste klase kao i prethodnik. Tastieri su nešto bolji (klikući) i ima ih dva. Softver se dobija na „maloj“ disketi, a rezolucija je 300 - 3000 DPI. Cena 70 dinara.



Genius Mouse Too je Mercedes među miševima. Paket sadrži dve knjžice (Mouse Too User's Manual i Dr Genius User's Manual), prospekt sa ostalim proizvodima firme (miševi, trek-olovi, skeneri, grafičke table,...), disketu sa softverom, dvadesetipinski adapter, plastično postolje za odlaganje miša i kvalitetan maus-ped. Genius Mouse Too je doživio pravo testiranje u

redakcijskim uslovima i prema prikupljenim podacima izraženo je snažno protivljenje verovatnom naslinom razdvajanju od trenutnog korisnika (ipak, čeka se odluka GLOD-a). Cena 100 dinara. Toplo preporučujemo.

Goran KRSMANOVIĆ

Proizvođač smo pozajmili iz firme
Amiga Center

Idealist for Windows

Idealna baza podataka?

U novogodišnjem broju engleskog PC Magazina, za najbolju bazu podataka u 1993. godini proglašen je program *Idealist for Windows*. Pošto ga do sada nismo učili, odlučili smo da ga nabavimo i njegov prikaz se sada nalazi pred vama.

Idealist je program za manipulisanje bazama podataka. Najčešće se upotrebljava za rad sa informacijama u obliku teksta, a naročito je pogodan za podatke koje je teško smestiti u slogove fiksne strukture.

Verovatno već pogađate da program ne radi sa relacionim bazama. U relacionim bazama podaci su organizovani u tabele, odnosno po redovima i kolonama. U svakoj koloni se nalaze podaci iste vrste (iz istog domena). U matematičkoj teoriji ovakve strukture (uređene n-torke) nazivaju se „relacije“ pa se i baze podataka organizovane na taj način zovu „relacione baze podataka“. Prednosti takve organizacije su veća bezina, manja potrošnja memorije, lakše održavanje... Nažalost, postoje i određene mane. Nekada je podatke teško tako čvrsto strukturirati (slovo moraju biti unapred zadate strukture, polja mogu imati samo unapred zadatu dužinu) i upotreba baze je komplikovanija...

može smestiti maksimalno 64000 znakova. U relacionim bazama problem polja promenljive dužine rešava se povećanjem dužine polja ili upotrebom *Memo* polja. U prvom rešenju određeni deo rezervisanog prostora se nepotrebno gubi. U drugom rešenju u relacionoj bazi podataka se čuvaju samo adrese podataka koji se po pravilu smeštaju u neku spoljašnju datoteku. Prostor se ne troši uludo, ali se gube neke mogućnosti: na primer, obično tekst u memo poljima nije moguće pretraživati, potrebno je više vremena da mu se pristupi itd. Konceptija koja je primenjena u *Idealistu* predstavlja prelazno rešenje. Polja i slovo su fleksibilnije organizovani, a postoje novi alati kojima se postizu željene performanse.

Kada korisnik kreira neki slog ili polje, *Idealist* podatke o tome snima u posebnu biblioteku tako da je moguće koristiti isto polje ili slog u različitim bazama.

Indeksiranje i pretraživanje: Korisnik koji su radili sa relacionim bazama podataka poznaju termin *indeksiranje*. Reč je o tome da korisnik može unapred da proceni po kojem polju u bazi će se obično vršiti pretraživanje sadržaja i da naredi programu da unapred pripremi redosled slova prema tom polju. Potom se pretraživanje (i mnoge druge

Veliki IDE hard diskovi

Ako mislite da je vreme za povećanje kapaciteta...

Svaki korisnik računara u određenom trenutku dođe do zaključka (ili je, u gornjem slučaju, toga bio svestan već prilikom kupovine) da je kapacitet hard diska u njegovom mezinu premali. Ako uzmemo da su već neko vreme diskovi od oko 200 MB "prava mera" za lađe mašine i rad sa Windows programima, izgleda da već treba razmišljati o koraku preko 300 ili 500 MB. Naravno, SCSI diskovi donose i veći skok ali, uz kontroler, čine pozamašnu investiciju.

Dakle, u grupi diskova kapaciteta oko 340 i 520 MB predstavlja nekoliko modela koji su nam došli šaka ovih dana: od majih *Qwiner CFA340A*, *Quantum ProDrive LP5 340* i *Western Digital Caviar 2340*, a od većih *Qwiner CFA540A*, *Quantum ProDrive LP5510A*, *Seagate ST-3550A* i *WD Caviar 2540*.

Slično situaciji sa Seagateovim modelom ST3655A iz prošlog broja, u oceni diskova moraćemo da se zadržimo na podacima koje daju test-programi (*Crystal*, *PC Benchmark* i sl.) obično da je tih nekoliko podataka o brzini diska jedino što se može reći „na prvi pogled“. Uzgred, *Seagate ST3655A* predstavlja klasu za sebe i u većini operacija „šije“ sve pomenute modele za bar desetak procenata.

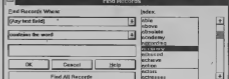
Kad dođemo do konkretnih cifara dolazimo do nekoliko zanimljivih zaključaka. Ako bismo, prema gruboj oceni zasnovanoj na rezultatima testova, navedene diskove poredali od spornijeg

ka bržem, redosled bi bio sledeći: *Seagate*, *Quantum*, *WD Caviar...* sa razlikama od 2-10%. Kao vrlo prijatno iznenađenje, ma šta o tome mislili ovišnji serviseri računara, na čelo liste izlazi *Qwiner*, naročito kada je u pitanju veći model. Za neke operacije *Qwiner* disk premašuje i taj famozni *Seagate ST3655A*. Naravno, brzinski testovi pokazuju i neke specifičnosti pojedinih modela. Tako se za *Caviar* može reći da je uz *Qwiner* podjednako uspešan na diskovima (koji, ako slabije stoje sa RAM-om, stalno nešto „džura“ po disku) i slične potrebe za čestim upisivanjem manjih blokova na raznim mestima na disku.

Većini ovašnji korisnika za odliku je ipak značajnija razlika u ceni nego nekoliko procenata razlike u brzini. Ako kupujete samo disk vredni okrenuti nekoliko telefona i naći povoljniji cenu za prosečnih 600 ili 1000 DEM za model od preko 300 ili preko 500 MB.

Timor STANČEVIĆ

Proizvođač smo pozajmili iz firme
GAMA electronics i Computer
Dream



U *Idealist* for Windows autori su pokušali da prevaziđu ta ograničenja. U jednoj bazi podataka mogu se čuvati slovo sa različitim strukturama - ne moraju imati ista polja. *Idealist* je fleksibilniji od uobičajenih baza podataka i po tome što dozvoljava upotrebu polja promenljive dužine. Dužina polja se ne mora predvideti pre kreiranja baze se u polje mogu unositi podaci proizvoljne dužine. Postoji samo jedno ograničenje - u polje se

operacije) obavlja većom brzinom i korisnik može da slogu pristupi navodeći samo vrednost određenog polja.

Idealist zbog drugačijeg koncepta ne funkcioniše na taj način. Sve što se upiše u bazu se odmah (automatski) interno indeksira pa korisnik može brzo (i bez pripremnih radnji) da pretraži sadržaj određenog ili svih polja. Kada korisnik zada komandu da se pronađe npr. određena reč, *Idealist* ne mora da pretraži

čitavu bazu da bi je pronašao. Sve reči su već zabeležene u indeksu pa se prelazak na prvi primerak reči obavlja gotovo trenutno. Za prelazak na ostale primerke dovoljno je pritisnuti odgovarajuću kombinaciju tastera i *Idealist* će gotovo trenutno reagovati.

Mogu se vršiti i složeniji upiti. Slika prikazuje dijalog okvir *Find Records* koji se koristi za pronalaženje slogova željenog sadržaja. U prvom combo-boxu se bira tip indeksa (npr. ime nekog polja, "Any text field", "Any number field...",), u drugom odgovarajući operator ("is equal to", "is not equal to", "contains the word", "contains a word like", "is empty",...) a trećem polju se upisuje traženi sadržaj. Traženi podatak se može i izabrati iz liste *Index*.

Kada program pronađe odgovarajuće slogove, mogu se zadati novi ili dodatni kriterijumi za proširivanje i sužavanje liste odgovarajućih slogova.

Tipovi polja: U *Idealistu* postoji jedanaest tipova polja, od

8388604 do 8388604. Veći brojevi se moraju beležiti u tekstualna polja, ali onda nisu pogodni za računanje. Naravno, namena ove baze nije čuvanje numeričkih već tekstualnih podataka, ali autori su mogli malo više da se potraže.

Paket: Jedna od najboljih osobina paketa je to što se isporučuje na jednoj disketi i zauzima nešto više od jednog megabajta na disku. U paketu se nalazi i uputstvo od 280 strana u kojem je na pravi način prikazano kako se program koristi.

Verzija koja smo dobili zahteva 80386 procesor, hard disk sa najmanje 5 MB slobodnog prostora, *Windows 3.1* i 4 MB RAM-a. Postoje i verzije za *DOS* i *Windows NT*.

Namena: U *Idealistu* nije moguće kreirati specijalizovane aplikacije za rad sa bazama podataka, ali pošto je korisnički interfejs jednostavan i intuitivno razumljiv, ova mogućnost mnogo ne nedostaje. Uostalom, suština baze podataka nije u programu već samim podacima. Interesantnija

je mogućnost da se kreirani podaci isporučuju (prodaju) drugim korisnicima na upotrebu. Paket sadrži i verziju programa kojom se podaci mogu samo pregledati i pretraživati pa je pogodna baš za distribuiranje podataka.

Paket je prvenstveno namenjen

korisnicima koji ne pretenduju da budu profesionalci u oblasti dizajna baza podataka, a imaju potrebu za povlaženjem nekih evidencija i dovoljno vremena i volje da se time pozabave. I profesionalci mogu naći mnogo oblasti u kojima je *Idealist* zgodniji za upotrebu od relacionalnih baza podataka. Zbog malog prostora koji zauzima na hard disku i jednostavne upotrebe preporučujemo da će biti stalno prisutan na mnogim računadima.

Dejan ŠUNDERIĆ

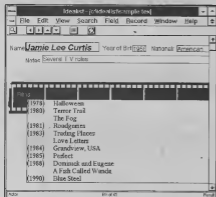
Sanovnik 1.0

"San je drugi život"
(Nerval)

Sve više je časopisa i knjiga koji se pojavljuju u kompjuterskoj (elektronskoj) formi. Za one koji bi želeli da pronaučave svoje snove predstavljamo program *Sanovnik 1.0*.

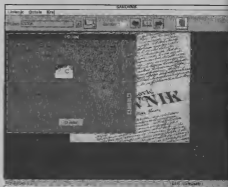
Posle tri izdanja knjige "Sanovnik" Nikole Ivkovića, koja je vrlo dobar prihvaćena, četvrto izdanje ove knjige izradili su domaći autori za korisnike PC računara. Programsku podršku namenjenu specijalno za ove potrebe uradila je kompanija OTC Computers koja

opisuje *Figak* gde se upisuje simbol koji vam interesuje i na ekranu će se posle startovanja ikone sa knjigom pojaviti detaljno tumačenje. Na primer, ako ste sanjali avion (pošto već posedujete kompjuter) vrlo brzo se pojavljuju tumačenja: leteti i njemu - predstoji vam pomenu i rasulo; ako avion baca bombe - očekuje žalosne vesti itd. Pošto vam se ovo tumačenje nije dopisati predite na meni listanje; odovde padajući meni za prelazak na prvu, prethodnu, sledeću ili poslednju stranicu.



Jednostavnost za čuvanje celih i realnih brojeva, da složenijih kao što su npr. računaska, grafička i tekstualna. Postoji veliki broj funkcija i odgovarajući mehanizmi za proveru ispravnosti podataka, odnosno zadavanje formata podataka koji se unose. U bazu podataka se mogu uneti i crteži. *Idealist* podržava sledeće grafičke formate: BMP, GIF, DIB, WMF, PCX, MAC i TIF.

Idealist ima i jednu veliku manu. Polja tipa *Number* i *Currency* su ograničena na interval od -83500.99 do 83500.99, a polja tipa *Integer* na interval od -



je deo međunarodne grupacije OTC Group sa sedištem na Tajvanu. Program i podaci smešteni su na jednu disketu kapaciteta 1,2 MB, a za njegovu instalaciju i upotrebu potrebno je elementarno poznavanje *Windowsa*. Program je pisan u *Visual Basicu* i koristi prednosti *Windows* okruženja. Jednostavan je za rukovanje, a komande se mogu izdavati mišem ili preko tastature. Grafički je sasvim korektno urađen. Sa predgovorom i sadržajem, sužlozovanim početnim slovima i poznatim izrekama o snovima, korisnik sve to vizuelno doživljava kao da ima knjigu u rukama.

Bazu podataka čini 6000 različitih pojmova iz snova poredanih abecednim redom. Za brzo pronalaženje treba koristiti

Kompletan vizuelni efekat imaćete prelaskom na merni ostalo, birajući zvezdice koje će n suti po slobodnom delu ekrana treperiti u raznim bojama (pod uslovom da imate kolor monitor). Za završetak rada sa programom koristite ikonu sa vratima ili *Exit* iz menija.

Nesumnjivo, ovaj program vam omogućava da na najbrži i najjednostavniji način otkrijete svet snova. Sanjajte: kajšije, gm, čekić, češalj... a ne: duga policiju, testera, novac... a zašto, saznaćete ako koristite program *Sanovnik 1.0*. I upamtite: "Sve što čovek želi - mora najpre do odsanjanja" (Geist).

Detaljnije informacije o programu možete dobiti na telefon 011/600-920.

Nataša USKOKOVIĆ

Distant Suns

Mnogo više od mape zvezdanog neba

U vremenu u kome živimo svaki program koji nije namenjen najširem krugu korisnika pravi je luksuz. *Distant Suns* će sigurno obradovati sve astronome i ljubitelje noćnog neba, jer im konačno pruža priliku da i njihov PC postane kompetentan saradnik u praćenju svih vrsta nebeskih tela i pojava.

Ovo je prvi put da je jedan ambicioznije zamišljen program iz astronomije dospio i na naše PC uzlize. *Distant Suns* je proizvod kalifornijske firme „Virtual Reality Laboratories“, a verzija sa kojom smo imali prilike da se susretamo nosi oznaku 2.0b za Windows. Proizvod je relativno svež (19.5.93.) tako da ima značajan broj poboljšanja u odnosu na ranije verzije ovog programa koje su videne na drugim kompjuterima.

Čemu sve služi *Distant Suns*? Osnovna namena, na koju se svi nagrađuju alati nadovezuju, jeste veran prikaz nebeske sfere sa bilo koje tačke na Zemlji ili u sunčevom sistemu. Od preostal-

When and where? sa *See* menija, pri čemu ćete morati da znate tačne koordinate, s obzirom da u spisku od par stotina unapred definisanih lokacija nas nema (za Beograd - 44:50N, 20:30E, letnje vreme = -). Kada to učinite, odmah možete *QuickView* opcijama da usmerite svoj „teleskop“ ka željenoj strani sveta i uporedite sadržaj ekrana i neba koje vidite sa svog prozora. Na raspolaganju vam je veliki broj opcija kojima možete podešavati količinu informacija vidljivih na ekranu: možete odrediti koje će koordinatne linije biti vidljive (ekvator, nebeski ekvator, horizont, indikator v. sine, itd.), da li će biti prikazane veze linije između zvezda u sazvežđima, koliko će zvezda biti vidljivo (samo sjajnije ili sve), kao i mogućnost prikaza nebeskih tela koja nisu vidljiva golim okom - galaksija, maglina, kvazara, pulsara, itd. (po NGC i Messier katalozima). Moguće je odrediti i koje će sve oznake biti vidljive na nebu, pa pregledne ekrana prilagodite

navigaciju kroz nebo i jednostavno menjanje mnogih parametara.

Kretanje nebom je vrlo jednostavno - imate 3 slajdera kojima možete menjati azimut, visinu i širinu vidnog polja. Alternativa je dupli klik levog tastera miša, koji centrira nebo na odabranju lokaciji. Razvlačenjem pravouglaonika uz držanje pritisnutog tastera možete da zumirate neki segment neba. Duplim klikom desnog tastera nad nekim objektom dobijate *Objekt Info*, koji vam daje sve raspoložive brojeve i opisne podatke o tom nebeskom telu, uz umanjenu sliku i mogućnost da odgledate sve slajdove vezane za taj objekat koji postoje u internoj datoteci.

Više je načina za brzo pronalaženje nebeskih tela, bilo da je reč o sazvežđima, planetama, zvezdama ili NGC odn. Messier objektima: možete ih tražiti po imenima ili katalozkim oznakama, a članove sunčevog sistema i direktno sa *Quick Aim* menija. Takođe je rešeno i pitanje prividnog kretanja nebeske sfere, odnosno rotacije Zemlje. Opcijom *Clock* možete odrediti da se osvetljavanje ekrana vrši automatski u realnom vremenu, animirati kretanje u koracima od nekoliko minuta, sati, dana, ili pak praviti manuelne korake raspona koji ste definisali. Moguće je i fiksirati centralnu tačku vidnog polja za neko nebesko telo sunčevog sistema,

tako da se celokupno kretanje neba prati u odnosu na njega.

Mapa Meseca predstavlja preciznu sliku njegove površine sa indikatorima koji definišu osnovne geografske (odn. „lunografske“) pojmove na njemu, kao i pozicije svih letelica koje su do sada na njega sleale. Efemeride su tabele koje sadrže dnevne položaje, udaljenost (u slučaju Meseca i fazu) i ostale parametre pojedinih nebeskih tela u toku zadatog vremenskog perioda. Tabela Mesečevih faza predstavlja grafički prikaz istih tokom cele tekuće godine, uz digitalizovanu sliku Meseca kakav je u trenutku posmatranja. Jedan od najkorisnijih alata je opcija *Whats Up?* sa *Tools* menija koja daje tabelu Sunca, planeta i Meseca u kojoj su prikazana vremena izlaska i zalaska svakog objekta u azimutnom danu, trenutna pozicija, udaljenost i prividna veličina. Ispod tabele je najava narednog meteorskog pljuska sa naznakama trajanja, intenziteta, i nekim istorijskim podacima vezanim za njega.

Distant Suns je odličan način da se zainteresujete za astronomiju, a ukoliko to već jeste, nezaobilazan pratilac svakog ozbiljnijeg bavljenja nebom, sa teleskopom ili bez njega. A uz to još jedna potvrda da kompjuter može biti i nešto više od obrade teksta, poštanskih terminala ili poslovnih grafikonaa.

Aleksandar VELJKOVIĆ



ih alata na raspolaganju vam je uzamnavanje efemerida, lunarna mapa, lunarne faze, pozicije planeta, vremena izlaska i zalaska nebeskih tela sunčevog sistema i spisak trenutno vidljivih sa pozicijama, kao i najave najkorisnijih meteorskih pljusaka.

Prvo što treba da učinite kada dobijete program jeste da odredite stajnu tačku komandom

sopstvenim zahtevima. Tako, recimo, možete odlučiti da budu ispisana samo imena sazvežđa, a mogu ta biti i imena poznatijih zvezda, planeta, mogu se postaviti i brojeve oznake magnituda ili drugih parametara koji odgovaraju pojedinim zvezdama. Pre nego što počnete bilo šta da radite savetujem vam da uključite *Hot Bar*, čiji je vam 20 ikona biti od velike koristi za

McAfee SCAN 2.0

Jedan od najpopularnijih antivirus programa u svetu doživio je novo izdanje. Test verzija obećava

Dugo godina u svetu se vodi softverski rat za prevlast na tržištu između firmi koje izdaju antivirusne programe. Sa jedne strane su velike firme sa komercijalnim programima poput CPAV-a (*Central Point AntiVirus*) i NAV-a (*Symantec Norton AntiVirus*). Sa druge strane tu su manje firme i programeri koji izdaju Shareware programe kojih ima toliko da im se ne zna broj. Između njih se vodi pravi mali rat da dokažu da je računar pouzdan samo ako imate baš njihov antivirusni program. Prednost prvih je velika

medijska reklama, ali zato drugi češće izdaju nove verzije do kojih se lako dolazi posredstvom računarskih mreža i BBS-ova.

Naše tržište je stereotipno - *Scan*, *Scan* i samo *Scan* koji zajedno sa programom *Clean* predstavlja najpopularniju artiljeriju za borbu protiv elektronskih štetoina (prava imena ovog programa firme „McAfee“ su *VirusScan* i *Clean-Up*, ali ih tako retko ko zove). Odatle je i u tako računarsku terminologiju ušla fraza „skenirati disk od virusa“.

Za to vreme, dok se kod nas upotrebljavao samo taj program, u svetu su razvijani brži i bolji

antivirus programi od kojih je do nas došao i stiekao pažnje samo F-PROT.

Na sreću korisnika, posebno vlasnika starih i sporih PC-a kod kojih je brzina kojom Scan pretražuje memoriju računara od rezidentnih virusa davala nov smisao pojmu većnosti, firma McAfee uvidela je da mora da ide u korak sa konkurencijom i izdala novi Scan 2.0, pisan potpuno od početka. Novi program je trenutno u fazi testiranja (Alpha verzija) i ima par bagova i mogućnosti koje još nisu implementirane (npr. konačno uklanjanje virusa) ali će ubrzo biti i prava verzija.

Poboljšanja su na prvi pogled uočljiva. SCAN.EXE prvo proveriti integritet svog koda od mogućih virusa koji bi se „nakačili“ na njega. Definicije virusa od sada se čuvaju u zasebnim datekama SCAN.DAT i NAMES.DAT. Tendencija kod novijih antivirus programa je da se rutina za uklanjanje virusa integriše u jedan program zajedno sa rutinom za detekciju. Tako je i McAfee odlučio da se definicije za uklanjanje virusa sada nalaze u datetekt CLEAN.DAT (koja nije distribuirana u test verziji

Scan2), a ne u posebnom programu Clean.

Prijatno iznenađenje je ubrzano pretraživanje memorije od rezidentnih virusa koje sada po difoltu ide do 1088 KB. Po slobodnoj proceni vreme potrebno za skeniranje istog broja fajlova kraće je kod novog Scana u odnosu na stari za oko 30% (isto važi za korišćenje FAST svuča za brže skeniranje pri čemu se preskače unutarje skeniranje EXE fajlova koji su propušteni kroz kompresore izvršnih fajlova).

Nažalost, novi Scan nema mogućnost analize fajlova u potrazi za delom koda svojstvenim virusima (npr. pozivanje BIOS interupta za formatiranje diska) poput F-PROT-a (barem nema test verzija). Pošto većina sličnih programa i nema tu mogućnost ne možemo to uzeti kao veliki nedostatak. Alfa test verzija takođe nema veliki broj svučeva koje poseduje stara verzija, ali očekujemo da će sve biti prisutne u konačnoj verziji.

Nije teško zaključiti da će Scan i dalje ostati jedan od najpopularnijih programa te vrste u svetu i kod nas.

Alexander SWANWICK

CIA World Fact Book

Izdanje za 1993. u elektronskom obliku

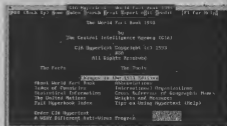
Kada čujemo reč CIA prvo što pomislimo su špijunki trileri, monci u skupim odelima koji obavljaju najrazličitije zadatke u filmovima i na terenu. Ali, nisu svi poslovi tako uzbuđujući - postoje i čisto administrativni poslovi kao što je klasifikacija prikupljenih podataka o svim zemljama koje CIA prikuplja uz saradnju sa drugim vladinim agencijama. Ti podaci se zatim oblikuju u formu pogodnu za korišćenje od strane raznih državnih institucija. Takvi podaci nisu tajne prirode i publike su u godišnjim izdanjima knjige „World Fact Book“ ili u elektronskom izdanju, kao *Hyperacer* baza.

Instalacija je veoma jednostavna i svodi se na pokretanje beč (*batch*) fajla koji spaja četiri odvojene Hypertext baze u jednu. Za smeštanje baze morate se odrediti dva megabajta prostora na vašem hard disku i sto kilobajta radne memorije. Program se može pokrenuti kao rezidentan i smestiti u visoku me-

moniju tako da ne zauzima prostor u osnovno.

Kada pokrenete program naći ćete se u standardnom Hypertext okruženju. Tasterom 'Tab' (ili 'Space') i 'Shift-Tab' ('Backspace') „šetate“ se preko pojmove obelježnih žutom bojom i pristiskom na 'Enter' ulazite u pod-

manji deo baze. Tu možemo sraznati kada su osnovane, šta rade i koji su članovi organizacija Ujedinjenih nacija (Savet bezbednosti, UNICEF, UNHCR, UNESCO), zatim razne grupe (Dvojice, Trojice, Petorice, 33, 77), Evropske organizacije kao i razne druge.



meni. Za vraćanje u prethodni ne pritiskate 'Esc' (služi za izlazak iz programa) već 'U' ili 'Alt-U' (*Undo*). Sve to možete obaviti još brže ako koristite miša.

Gornja statusna linija između ostalog sadrži indeks pojmove, pretragu zadatog i *Export*, odnosno snimanje sadržaja ekrana u tekstualni fail.

Podatke možemo podeliti na sledeće celine.

Indeks zemalja kome se pristupa iz glavnog menija. U spisku su 177 zemalja članica Ujedinjenih nacija (bez Jugoslavije), 11 zemalja koje nisu članice (među njima Srbija i Crna Gora kao i Makedonija), kao i veći broj teritorija koje su kolonije zemalja Zapada. Sveukupno 246 zemalja i teritorija. Za svaku zemlju prisutni su podaci o geografiji, stanovništvu, vladi, ekonomiji, komunikacijama, odbrani i vojsci.

Međunarodne organizacije i grupe, njih oko 180 zauzimaju

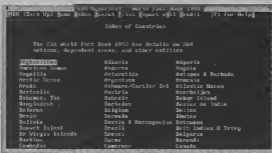
Statističke informacije su zbirni presek podataka poput populacije, mortaliteta, broja pismenih... nacionalnih praznika svih zemalja sveta.

Između ostalog tu su tabele za konverziju mera i jedinica, kao i poseban indeks organizacija i akcija UN-a (u među kojima zađu od nema UNPROFOR-a).

Nama najzanimljivije je da vidimo šta CIA misli o nama. Kada odaberemo Srbiju i Crnu Goru (kao Jugoslavija nismo priznati), tek tada shvatamo da su informacije ipak pomalo „bajate“. Kod nas su se predsednici vlada i savezne države relativno često menjali, tako da pod stavkom *Vlada* čitamo imena Dobrice Kostića, Branislava Kostića, Milana Panića i Aleksandra Mitrovića, političara iz 1992. godine. Tu su imena lidera vodećih partija: Slobodana Miloševića (kao pusta, „Partije svihš komunista“), Vojislava Bešlića i Vuksa Draškovića. Prisutni su podaci o državljanstvu i društvenom uredjenju, nacionalnim praznicima, danu nezavisnosti, pravnom sistemu, i drugi. Što se tiče ekonomije tu je opširna priča o ekonomskim aspektima raspada stare Jugoslavije i uticajima na Srbiju i Crnu Goru, kao i podaci o industriji i poljoprivrednim dobrima koje proizvode.

Bez obzira na „(ne)svežu“ otkih informacija, ova baza će kod nas naći primenu. Počevši od računarskih opismenjenih novinara (za sada još rarije) do zaljubljenika u politiku i geografiju.

Alexander SWANWICK



Directory Opus 4

Najjači program za rad sa diskom u novom izdanju

Directory Opus jedan je od retkih programa u čiji razvoj se toliko ulaže. "Inovatorica" prati sva poboljšanja Workbencha 2 i 3.0, redovno izdaje nove verzije programa Džonatanu Poera (Jonathan Peter). Tako smo dolazimo i do verzije 4.11 koja koristi pogodnosti AGA čip seta i Workbencha 3.0.

Prvi upečatljiv momenat kod Opusa 4.11 je novi, bolji, bogatiji konfiguracioni modul. Njime je moguće podesiti gotovo sve što se može zamisliti. Počnimo od izgleda ekrana. Možete birati bilo koji font koji vam Workbench 3.0 može prikazati (preko diskfont i bullet library), a može biti do 11 različitih na ekranu. Ukupan broj boja može biti 256, a mogu se odrediti boje za 16 različitih kategorija na glavnom ekranu (za tekst, ikona, geđete, statusnu liniju itd.), plus boje za manje requestere itd. Dalje možete podesiti izgled, veličinu raspored strelaca za skrolovanje druge opšte stvari. Opus može da radi u bilo kom grafičkom režimu koji je moguć na AGA mašinama, a najbolje je to što može da klonira WB ekran, tako da je rad u Productivity i DBLPAL VGA modovima još jedna važna karakteristika. Tako *FMaster* ne možete koristiti u VGA modovima bez krak patchera koji to omogućava, dok je to *DOpus*om predviđeno. Pri promeni fontova ili rezolucije, *DOpus* se automatski prilagođava novoj veličini, omogućavajući najpregledniji izgled ekrana.

Važna opcija *DOpus*ovog osobina je mogućnost dodavanja neograničenog broja komandi koje korisnik definiše. Komande se mogu dodavati u menije, ili u kontrolnom panelu gdje se mogu klonirati tzv. "banke" komandi. Banka se sastoji od dve tabele (za levo i desno dugme miša) sa 7x6 polja. U svakom polju se može postaviti korisnička komanda sastavljena iz jedne ili više podkomandi. Podkomande mogu biti ugrađene *DOpus*ove komande, zatim CLI ili Workbench komande i na kraju batch ili Arexx skripte. Sem imena komande često je potrebno postaviti i argumente (kod CLI komandi), a oni

se navode u vitičastim zagradama (klik na vitičaste zagrade daje vam sve moguće argumente koje *DOpus* može da prosledi komandi). Uz svaku komandu idu i flegovi koji nalažu *DOpus*u da preduzme specijalne aktivnosti pri izvršavanju samo te komande. Aktivnosti bi bile ikonifikacija, otvaranje output prozora, ponovno skeniranje direktorijuma po izvršenju komande, CD na izvorni ili određeni direktorijum itd. Uz komande idu i podaci o veličini magacinske memorije koju je potrebno rezervisati, prioriteta komande i vremenu posle koga se zatvara prozor (da biste stigli da pročitate rezultat operacije). Svaku komandu možete dodeliti i hotkey, tj. taster ili kombinaciju tastera koja pokreće komandu.

U Workbenchu 3.0 sistemski je podržano dodavanje novih tipova podataka (DEVS:DataTypes), što je situacija i kod *DOpus*a. Tako je u DataTypes meniju moguće definisati dodatne tipove podataka poput arhiva (*Azi*, *Zip*, *DMS*), objekata (*imagene* objekti), tekstova (*ProWrite* fajlovi) itd. Možete "maučiti" *DOpus* da prepoznaje odredene tipove podataka i da na osnovu tipa preuzima određene aktivnosti. Tako kada dva puta kliknete na LHA arhivu, *DOpus* će je izlistati u novom prozoru. Potrebno je u konfiguraciji izabrati DataTypes i potom u padajućem meniju Classes izabrati "New..." i pritisnuti taster "v" kojim se pokreće *FileWaver*. Potom u rukevsternu izaberete fajl čiju klasu (vrstu) želite da *DOpus* prepoznaje (recimo *ProWrite* tekstualni fajl). U prozoru će se prikazati heksa/ASCII sadržaj učitanoj fajlu. Potrebno je uvrtiti koji je deo fajla zajednički za sve fajlove ove klase, a to je najlakše ako uporedite više isih fajlova i gledate dokle seže zajednički deo. Čenda kliknete na početak i da se pored reči Position prikaže broj i na kraj zajedničkog dela, da se pored reči Offset pojavi drugi broj. Možete ga odrediti i koje

ime fajla odgovara datoj klasi podataka (recimo ".DOC"). Poželjno je da unesete ime klase podataka (u našem primeru "Pro Write Document") i skraćenicu kojom će se označavati ("PW-DOC"). Pošto podesite klasu, vratite se u prethodni meni odakle birate opciju New i izaberete jednu od malo pre definisanih klasa za koja sada određujete akciju koja će sprovesti nad fajlovima koji joj pripadaju. U novom prozoru potrebno je izabrati kada će se izvršiti aktivnost

icon, Print), a *DOpus* biblioteka je porasla. Sada moduli za rad sa diskom formatira i pozadinski u novom formatu (FFS+Directory Caching). Icon modul prikazuje i prepoznaje ikone sa više od 4 uočajane boje, opet u stilu WB3.X.

Što se prikazivanja slika tiče došlo je do radikalnih poboljšanja u ovoj sferi. Tako ukoliko uključite opciju koja pri prikazivanju slika otvara najbolji mogući ekran, tako da se problem prikazivanja slika na VGA moni-



nad fajlom pripadajuće klase (kad kliknete na fajl, ili pri čitanju ili prikazivanju fajla itd.). Sledeća stvar koju trebate da unesete je opis akcije, tj. tekst koji će se prikazati u statusnoj liniji tokom izvršavanja akcije ("Prikazujem Pro Write fajl"). Na kraju ostaje vam da definišete komande, kao što smo opisali i da nove klase snimate iz menija Classes (u fajl DirectoryOpus.CLA).

Primetna su i poboljšanja u ostalim *DOpus* modulima (Disk,

torima pomoću ove opcije uspešno rešava. Dok nismo uključili ovu opciju za prikazivanje slika sa Amige 500 u rezolucijama 320 x 256 i 640 x 256 *DOpus* je otvorao PAL ekran, pa bi se onda slika na VGA monitoru totalno deformisala. Sada u ovakvim slučajevima otvara Productivity skriven rezolucije 640 x 200 ili 640 x 400 i bez problema prikazuje slike. Ako imate *Workbench 3.1* Opus će iskoristiti prednosti novog video drajvera.

Nikola Stojanović

AmyBW

Najbolji program za kućno čitanje elektronske pošte

Konačno se pojavio kvalitetan, brz i jednostavan program za čitanje *BlueWave* paketa. Opisali smo znatno broj programa ove vrste za sve računarske platforme, ali pošto su modemske komunikacije oblast koja se neprestano razvija, javlja se potreba da vam izademo u susret sa novim programima ove vrste. Pojavio *AmyBW*-a na našim prostorima prethodili su *Amiga Reader* (QWK), *Q-Blue* (QWK+Blue Wave), a sada je tu i *AmyQWK* (QWK).

Prva stvar po kojoj se *AmyBW* razlikuje od prethodno opisanih je izgled. *AmyBW* koristi pogodnosti novog Workbencha i Requestools biblioteka za sve requestere. U poređenju sa DOS verzijom *BlueWave* readera za PC, razlike u izgledu su fantastične, a brzina približno ista. Sve opcije koje *BlueWave* standard za pakovanje pošte dozvoljava dostupne su u *AmyBW* readeru, pa se na standardnim opcijama nećemo zadržavati. Pomenimo samo izbor stringa za naglašavanje

(Quote) originalne poruke, izbor stringa za temu poruke (sa datumom imenom pošiljaoca i primaoaca) posebno za odgovore na replike upućene vama i za odgovore na poruke upućene nekom drugom. Takođe tu je i zvučni alarm sa proizvoljno odabranim semplom koji se oglašava kada pročitate sve poruke u konferenciji ili kada raspakujete pošti.

Posebnu pažnju pri pisanju programa Leon Makkinja je obratio na konfigurisanje boja. *AmyBIV* radi sa paletom od 8 boja, a korisniku je ostavljeno da sam odredi paletu i dodeli boje pojednim delovima teksta (za naslov, quoteovani delovi poruke, telo poruke, tagline...).

U gornjem delu ekrana uvek možete pročitati sve što vas interesuje o paketu, ime BBS i Sysopa, adresu BBS-a, naziv pa-

ketu. Za početak rada smo samo prekopirali paket u Download direktorijum i to je bilo sve što smo morali da podesimo. Na stranu to što smo podesili našu paletu, stringove, karakteristične opcije za čitanje paketa. To je inače sve lepo podeseno po defaultu. Za komforan rad ne morate brinuti ni o memoriji jer program zauzima samo 218 KB, tako da ostavlja dovoljno memorije i za velike pakete.

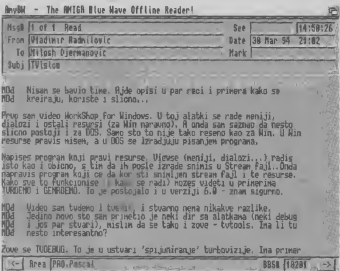
Testirana je neregistrovana freeware verzija koja slobodno možete kopirati (a ko bi vam i zabranilo?), koja ničim nije ograničena. Registrovanje je besplatno, pa čak nije potrebno ni poslati pismo. U stilu elektronske pošte dovoljno je autoru ostaviti poruku na Fido Net sa svojim podacima (pohvalama?) i dobiti registraciju. Poruka, koja se

bolje 7 lako se nečkate, oči vam se cakle a u glavi odzvanja „Sysop xxx“, „File downloaded from yyy BBS“, „Hottest in town: BBS yyy“.

Pogodili ste, *C Net* je program za vođenje BBS-a. BBS je, za one koji se već ovdje slabije snalaze, sistem za komunikaciju sa drugim korisnicima. U praksi, postoji centralni kompjuter (host) s kojim stupate u vezu pomoću

phodan. Pokušaj da se formira BBS bez njega je herojstvom onom koje bi priredio Hajduk sa Liona kada bi u finalu Kupa Evropskih Šampiona pobedio Milan sa 4:0. Dakle pamet u glavu i hard od n stotina megabajta u Amigu i samo napred.

Instaliran, *C Net* zauzima i nje od megabajt prostora. Što za svaku pohvalu. Pri startovanju otvorice se mali prozor u gur-



keta, broj konferencija, ukupan broj poruka, nepročitanih i ličnih poruka i broj vaših odgovora. Za uspešno konfigurisanje potrebno je samo podesiti direktorijume za rad i direktorijume za arhivir i editor. Ako instalaciju vrsite na hard disk sve ovo će biti automatski izvršeno.

pojavljuju samo na početku, sa naznakom da se radi o neregistrovanoj verziji nestaje zajedno sa naznakom NR (Not Registered) u potpisu.

Arhivu sa programom možete skinuti sa Politika BBS-a pod imenom „AMYBW.LHA“.

Nikola STOJANOVIĆ

C Net Pro v3.0

Sysop, kako to lepo zvuči

Nabavivši modem, odmah ste se osetili nekako važnim i značajnim u odnosu na obične smrtnike koje još nije zapljusnuo talas kompjuterske komunikacije. Iza vas su ostali događaji poput trzava prvog priključivanja, prvog BBS-a, prvog download-a,

chata. Navikli ste prijatelje da uvek vi prvi imate novi program ili saznate šta se novo dešava u svetu. No, ona početna draž se uskoro izgubila. Nema ništa novo, konstatujete rezignirano, svi nekad zanimljivi BBS-ovi su se ili utopili u silvilo ili prestali sa radom. Mislite li da vi možete

svrpe zvane modem. Da bi sve to imalo nekog smisla i vi i host treba da ste opremljeni odgovarajućim programima. Vama on treba da omogući da stupite u kontakt sa hostom i efikasno razmenite informacije (poruke, fajlove) dok je zadatak njegovog programa mnogo kompleksniji. On treba da vodi evidenciju o svim korisnicima koji imaju pravo pristupa, o primljenim porukama i fajlovima, konferencijama itd.

Što se tiče programa ove vrste za Amigu, postoji legendarni *Ami Express*. Pri svakom ulogovanju na neki strani BBS, a posebno na onim čiji bi Sysop dobio više godina zatvora nego sva braća Dalton zajedno, samo da ga se dočepa ruka zakona, dočekaće vas poznata okolina *Ami Expressa*, koji za ove stvari predstavlja ono što *DPaint* predstavlja među programima za crtanje. No i *Dpaint* se dogodio *Brilliance*, a iz sličnih razloga o ovde može biti *C Net*.

C Net je američki program autora Kena Plečera (Ken Pletzer). Na prvih disketi nalazi se instalacioni program koji prebacuje ceo paket na hard disk. Pažnja preambicijom čitaocima: retko gde se direktno pominje hard disk (to se naravno podrazumeva) ali to ne znači da nije neo-

njem desnom uglu sa velikim C. Sada ste slobodni da koristite sve prednosti multitaskinga i lako vam srce liže. Kad zaželite da vidite šta se u međuvremenu dešavalo, kliknete na pomenuti prozor i dobićete listu dosadašnjih podata, a klikom na *System* dođete informacije kao i biste poslali i primljenih fajlova, novih korisnika.

Jednu stvar treba uraditi neposredno po instaliranju, a to je konfigurisanje BBS-a. Obično se na takvim programima najbolje sagledava veličina paketa, što *Netu* savršeno odgovara. Da s to zadovoljimo, recimo da *Net* podržava sve protokole podržane xpr bibliotekama, ima podršku FidoNeta i UseNeta, dva ugrađena editora za poruke sa spellcheckerom (!), *QWK* pakovanje poruka.

Sve je to propraćeno adekvatnim korisničkim interfejsom, kako to samo Amiga ume.

Imati dovoljno dobru Amigu za vođenje BBS-a postaje se manji problem. Imati dovoljno iskustva, znanja, dobre volje već dosta teže. Imati živine kao koncepcije je kod nas uglavnom nedostižni san. No ako koji čudom posedujete sve pomenuto, instalacija C Neta biće poslednji korak. I to siguran korak.

Dorđe Vulić



AmigaGuide

Upoznajte se sa hipertekstom

Pod pojmom dokumentacija ili uputstvo za korišćenje nekog programa svi podrazumevamo jedan tekst fajl, koji u svojoj biti predstavlja kompjuterizovana verzija pravog priručnika. No, tekst je medij nameren za linearno čitanje (od početka pa ravno do kraja) i prilično nepogodan za traženje jedne tačno određene informacije kao npr. objašnjenje neke opcije programa. U knjigama se takav problem rešava uvođenjem indeksa odnosno sadržaja a na računaru korišćenjem hiperteksta. Grubo, odnos teksta i hiperteksta možemo uporediti sa odnosom animacije i multimedijalne aplikacije.

AmigaGuide je paket namenjen prikazivanju hipertekst da-

AmigaGuide se može startovati iz CLI-a ili Workbench-a. Postoji nekoliko mogućih argumenata, ali najvažniji (jedino i obavezan) predstavlja ime AmigaGuide fajla. Postoji preporuka da ti fajlovi dobiju nastavak guide. To se dosta poštuje ali se ne može iznenaditi ako nađete na neki sa ekstenzijom .hyper ili čak .doc. U novootvorenom prozoru nalazi se traženi dokument, dok se na samom vrhu nalazi nekoliko gumba koje redom opisujemo.

Contents prikazuje sadržaj dokumenta. Ako hipertekst datoteku shvatimo u najčešće korišćenom domenu „kompjuterizovanog priručnika“, ta datoteka treba da ima neku vrstu sadržaja iz koga se dalje razvrstavamo

formacijom. Ovo je, nažalost, nepohodan poluteorijski deo priče koji će biti mnogo jasniji kada na primeru budemo objašnjavali format AmigaGuide datoteke.

Help vam daje kratko objašnjenje komandi AmigaGuide kako ovih gumba tako i menija kojim se nećemo baviti. Retrace ima funkciju kao Undo tj. vraća vas na čvor iz koga ste prethodno klikom na neki pojam došli do tekućeg. Gedfnee Browse omogućuju da se prikazuju čvorovi onim redom kojim su „nabacani“ u AmigaGuide datoteci. Kako to može biti sasvim proizvoljan redosled, upotrebljivost ovih opcija je pod znakom pitanja. Index još uvek nigde nije implementiran.

Format AmigaGuide dokumenta je neobično jednostavan i prihvatljiv čak i za onoga ko se nije pre toga susretao sa hipertekstom. Taj fajl je u suštini ASCII fajl koji sadrži opise čvorova i međusobnih veza. Prva li-

nija mora početi komandom @database <ime dokumenta>. Zatim se redaju opisi čvorova koji počinju sa @node <ime čvora> <naslov> i završavaju se sa @endnode. Čvor sa kojim započinjemo pregled dokumenta treba da dobije naziv main i kako smo već rekli, treba da ima formu sadržaja. U okviru čvora nalazi se „običan“ tekst koji predstavlja podatke. Veze se ostvaruju sintagmom @(.ključna reč; link <ime čvora>) koja znači: kada se klikne na ključnu reč (to u stvari može biti bilo kakav niz znakova, nije obavezno jedna reč) prikazaće se čvor čije smo ime dali. Pogledajte primer iz malo eksperimenta brzo ćete ovladati materijom.

AmigaGuide je možda najpristupačnije softversko iznenađenje koje smo dobili od „Commodorea“. Stvar je sistemski podržana, radi lepo, efektivno a jednostavno - šta se još više može tražiti.

Dardo Vulović

PPrint 3.0

Program za štampanje i manje dorade tekstualnih dokumenata

U poslednje vreme programi ove vrste dostigli su prilično popularnost. Jedan od novijih je i PPrint 3.0, sjajno delo nemačkih programera. Osnovna namena programa je priprema tekstova za štampu, ali omogućava i izvesne dorade u vidu ubacivanja slika ili nekih grubijih doctavanja. Za komforan rad potrebno je minimalno 1.5 MB do 2 MB radne memorije, hard disk (ili makar spojašnji drajv) i eventualno ko-procesor. Rad sa programom je moguć i na siromašnijim konfiguracijama (Amiga 500 1MB), ali ubrzo se uviđa da je u planju čisto maltretiranje mašine i života korisnika.

Paket se sastoji iz četiri diske. Na prvom (podize se isključivo iz Workbench) se nalaze glavni program, rezidentni programički za manipulaciju sa IFF slikama, prilično loš tekst editor (ali ipak bolji od nesrećnog ED-a) i dva tekstualna fajla. Osnovni program je kompakatan i zauzima skromnih četrdesetnaest kilobajta, što ostavlja dovoljno prostora za udoban rad i na slabijim konfiguracijama. Međutim, mala du-

žina programa je osuvena naštrb mnogih funkcija na koje smo navikli u raznim DTP programima (rećimo Page Stream), tako da program ipak ostavlja utisak neodvršenosti. Pored svega, na slabijim mašinama je i pomalo spor i ima običaj da usred rada „pušne“. U nizu nedostataka ovog programa pr račun na slabijim mašinama nadovezuje se i taj da je rad sa vektor-skim fontovima moguć samo pod operativnim sistemom 2.x i većim. Međutim to ima i svoju dobru stranu u što je poznato da bitmap fontovi zauzimaju mnogo manje memorije i veoma brzo se ispisuju na ekranu, što je za ovakve programe od suštinske važnosti.

Ipak, ruku na srce, opcije koje se osnove na štampu su prilično bogate i funkcionalne. Nakon startovanja programa treba podesiti format papira pri čemu su ponuđeni svi standardni formati, a ostavljena je i mogućnost za korišćenje da definiše sopstveni. Iz osnovnog, Project menija podešava se veličina stranice na ekranu (u procentima). Pomoću Bildschirm podmenija određuje

oteka koje ćemo imenovati AmigaGuide datoteka. Paket se u osnovi sastoji od bibliotek amigaguide.library koja sadrži bazične rutine za prikazivanje AmigaGuide datoteka i samog programa AmigaGuide. Za korisnike novih Amiga 1200/4000 napomenimo da umesto tog programa mogu koristiti i MultiView iz direktorijama SYS:Utilities pod uslovom da se u direktorijumu Devs:Datatypes nalazi fajl amigaguide.datatype. Napravimo ovde jednu vrstu bitnu distinkciju.

AmigaGuide nije običan paket već sastavni deo Amigovog operativnog sistema počev od gore pomenutih modela.

po temama. Tu smo konačno došli do najvažnijeg dela: ako je niz simbola na ekranu ukviren (kao gedfnee) to znači da se klikom na njih prelazi na drugi deo hiperteksta koji je sa njima u nekoj logičkoj vezi. Pomenuti sadržaj se, na primer, sastoji većinom samo od određenog broja takvih odrednica. Uopšteno, pomenute odrednice možemo posmatrati kao veze (link) između dva dela hiperteksta koje zovemo čvorovima (nodes). Čvor se sastoji od teksta tj. same informacije i veza sa ostalim čvorovima. Praktično, sadržaj treba da bude glavni (main) čvor koji će se prvi prikazati, i sa kojim se počinje pretraga za željenom in-

se grafički mod, rezolucija. Broj boja (maksimalno 256 na AGA mašinama), Wordbench i slično. Podmeni Dručen poziva rutinu za štampanje pre koga treba podestiti veličnu štampe (takođe u procentima). Za štampu se koristi Wordbench drajver.

Meni Extras nudi operacije sa rasterima (što je vrlo zanimljivo), brisanje stranice i otvaranje ekrana za čitanje. Pri poslednjem se otvara nov, prazan ekran na kome možete crtati i tako dobiti crtež obitelji i ugra-

Seam teksta, mogućnost editovanja poseduju i grafički objekti i to preko promene debljine linije, izgleda četkice, načina iscrtaavanja, boje objekta itd. Preko geđetva 32 Farben se ostvaruje prelažak u mod sa 16 boja (ako želite da radite i hliresu na Amigi koja nema AA čipset).

U okviru editorskog dela moguće je, radi lakšeg potraga za eventualnim greškama, izvršiti potpuno reči na slovog.

Meni Leiste sadrži sve one funkcije koje možete pozvati i di-



žeti u dokument. Isti ekran se otvara i pri učitavanju već gotovih slika.

Verovatno nije ni potrebno naglašavati da je broj boja na ekranu obrtno proporcionalan brzini rada programa (uključujući i bukvajno sve operacije, od otvaranja prozora, pa do učitavanja i snimanja datoteka). Zato je preporučljivo ograničiti se na što je manje moguće boja, tim pre što to nema nikakvog uticaja na kvalitet štampe. Naša iskustva sa PPrintom 3.0 na Amigi 500 sa 1 MB RAM-a (minimalna konfiguracija) ukazuju da je najbolja i najbrža vanjavna srednja rezolucija (640x256 u 16 boja).

Preko podmenija Editor moguće je instalirati neki tekst editor u osnovni program i time skratiti muke oko pisanja u odvojenom programu, snimanja, ponovnog učitavanja i gomile drugih peripetija. Preporučujemo da se što pre otarasite ugrađenog editora i samite neku od starijih verzija *Ogustus Editora*. Promena aktuelnog fonta se postiže pomoću podmenija Fonts.

rečno pomoću ikona na desnoj strani ekrana (ubacivanje slika, unos jednog reda teksta, pisanje, crtanje...).

Na drugoj disketi nalazi se pozamašan broj gotovih sličica (imajes) koje možete iskoristiti u svojim dokumentima. Sortirane su po tematskim celinama (motiv i svakoednevnog života, mape kontinenta i dr.). Treća disketa, koja nosi oznaku R-H-S, sadrži slike (neke su u HAM8 modu) i fontove koji se mogu koristiti samo pod operativnim sistemom 2.x i novijim (neki čak i samo pod 3.0). Na četvrtoj disketi se nalazi 25 pedantno urađenih bitmap fontova sa prilično velikim izborom veličina, što korisnicima starijih mašina onoliko nadoknađuje izostanak vektorskih fontova.

Trenutno se kod nas pojavila samo verzija programa na nemačkom jeziku. Nažalost, nemamo nikakve informacije o postojanju engleske verzije, ali ako se pojavi, na vreme ćemo vas obavestiti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Povratak Devpaka

Jedan od najboljih paketa za mašinsko programiranje

Po mnogima jedan od najboljih paketa za dibagovanje i mašinsko programiranje "JHSiofotov" *Devpak* izšao je u nekoliko verzija za različite procesore tokom 12 godina postojanja. Poslednja verzija koja se pojavila je zapravo predora motrolnoin seriji DSP procesora sa otnašom 56000 koja za sada imaju *Next* (56000) *Macintosh* *Quadra* 640/80401V *Atari Falcon* (56001). Ovi veoma moćni procesori mogu obavljati razne zadatke i po nekoliko puta brže nego ostali procesori pa makar oni bili i na duplo većem taktu.

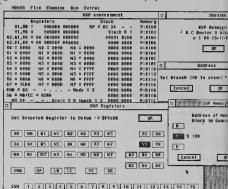
DSP Devpak se sastoji iz samo dva programa; dibagor (*Mons*) i asembler (*Devpac*). Oba programa su pisana u GEM maniru i podržavaju kompletan multitasking, izgled asemblera je potpuno isti kao i kod verzije 3 za MC68000 seriju kod je dibagor potpuno promenjen i liči na dibagor iz *Turbo C++*.

Kao i predhodne verzije, *Mons* obezbeđuje kompletnu kontrolu nad registrima, memorijskim lokacijama i izvršavanjem programa u svakom trenutku. Pro-

Extras u kome se nalaze rutine za "otključavanje" DSP-a (unlock) i hvatanje kontrole. Ovo se prvenstveno odnosi na programe koji imaju neretve koje i na programima koji rade u pozadini u jednom od nekoliko interupta koje DSP podržava.

Tu je i nezaobilazna opcija *Disassemble* koja, kao što i sama reč kaže, disasembliira DSP kod u fajl. Moguće je disasembliirati LOD fajl, DSP memoriju ili DSP binarni fajl. LOD fajl je zapravo tekstualni zapis programa za DSP sa definicijom njegovih ulaznih i izlaznih lokacija u hex/ASCII kodu. On je proglašen za standard još pre nekoliko godina i obilato se koristilo na *Next-u* *Atari Falcon* takođe podržava ovaj standard pa se neophodne rutine za pokretanje i učitavanje ovih fajlova već nalaze u operativnom sistemu. Postoji i ovač biblioteka ovih fajlova prebačenih sa *Next-a* koji sa prilagođeni da rade na *Falcons* (fraktali, obrada spektra, formule...).

Assembler je klasičan tekst editor koji podržava format za



mena bilo kog registra je sada svuđena na operaciju kličtanja mišem po željenom registru a zatim i unošenjem vrednosti. Moguće je i kompletan edit memorije kao i punjenje blokova memorije određenom vrednošću.

Komande za kontrolu izvršavanja programa su ostale standardne. Postoji i specijalan meni

56001 DSP. To znači da ima automatsko prepoznavanje i nazbijanje teksta za određene naredbe koje ova procesor može raditi paralelno u koracima po tri naredbe. Ako u sorsu napravite neku grešku, prilikom asembliiranja program će detalno ispisati u čemu je greška i dati vam opciju jump to next error pomoću koje možete brzo ispra-

viti sve greške redom (pod uslovom da znate u čemu ste pogrešili). Opcija za asembliranje porizava dva formata: LOD i običan Binarni kod.

DataLite v2.16

Povećajte kapacitet svog diska softverski

Kada je pre par meseci veliki broj nezavisnih softverskih firmi izdao gomilu novih aplikacija i novijih (i taj većih) verzija postojećih aplikacija, posloje je jasno da je hard disk premali da primi svu tu gomilu softvera. Nekako u to vreme, stigao je i *DataLite*, program za real-time kompresiju diska. Sa prirodnom skeptičnošću, rešio sam da ipak probam ovo „čudo“ koje će udvostručiti kapacitet mog starog dohog Seagatea makar po cenu da izgubim sve podatke na ciljnoj particiji. Od tog vremena, jedna po jedna, particije HD-a su prelezione u „lajt“ format da bi na kraju ceo HD sem boot i clipboard/virtual memory particija radio pod *DataLite*om.

DataLite dolazi iz nemačke firme „Logitek“ dok u Americi program distributira već svima poznati „Oregon Research Systems“ (poznat po programima *Diamond Back II*, *Diamond Edge*). Veoma jednostavan za instaliranje - dovoljno je startovati *INSTALL.PRG* i uneti podatke za registraciju - *INSTALL* će na root direktorijum boot particije iskopirati *DATALITE.SYS* fajl (41K), *DATALITE.PRG* (756 bajta) u *AUTO* folder. Po resetovanju mašine, program će biti spreman za rad.

Prvo što treba uraditi da bismo lajtovali hard disk je da, po resetovanju mašine, pozovemo *DataLite* ACC ili APP. U glavnog dijaloga programa možemo zašim odrediti koje drayrove treba lajtovati. Procedura instaliranja *DataLite*a na izabrane particije traje jako kratko, ali ne treba zaboraviti da ova operacija neće kompresovati već postojeće podatke na disku, već samo omogućiti automatsku kompresovanje svih podataka koje ubuduće budemo smeštali na disk. Zato je pod uslovom da particija nije prazna, potrebno optimizovati disk. *DataLite* nudi četiri metoda kompresije: Huffman, HuffWorm, LZSS-Worm i Opti-

Devpak je i dalje pravi izbor za zaljubljenike mašinskog programiranja i za one koji bi da nauče asembler za MC65 DSP.

Dušan DIMITRIJEVIĆ

mum. Svaki od ovih metoda ima svoje prednosti i mane te je korisniku ostavljeno da odluči koja mu opcija najviše odgovara. Huffman ima najslabiji stepen kompresije (15-4%) ali je vreme kompresije/dekompresije najuže: 3000/300 (brojevi pokazuju brzinu u KB/sec) kompresovanja i dekompresovanja podataka. HuffWorm ima nešto bolji stepen kompresije (oko 182 posto) dok je odnos kompres./dekompres. 80/800.

LZSS-Worm teoretski „gura“ do punih 200% kapaciteta diska, na štetu brzine kompresije: odnos je ovde 50/1250. Ujedno, ovo je i metod koji nam autori programa predlažu za inicijalno optimizovanje diska. Brzina kompresovanja je najboljša, ali se podaci raspakuju izuzetno brzo, te će se u većini slučajeva, performanse lajtovanog diska kompresovanog ovom metodom čak i poboljšati! Poslednji metod se, po rečima autora, „ne preporučuje sem ako nećete da sabijete i poslednji bajt HD-a“ jer izuzetno degradira performanse diska, a dobij u prostoru nije tako velika (niti sigurna, što zavisi od toga kakve podatke imate na ciljnoj particiji). Optimum koristi sva tri prethodno navedena algoritma za kompresiju podataka, plus još jedan interni. Zatim se proverki koji algoritam ima najbolju kompresiju i taj blok se snima na disk.

Pošto smo inicijalno kompresovali disk, potrebno je da se odmahom kašao će se podaci snimati na disk: po defaultu, svi podaci će se automatski kompresovati pre snimanja na disk, što u nekim slučajevima može izazvati malu degradaciju brzine pisanja. Za one koji baš ne mogu da prežale smanjenje brzine pisanja, ostavljena je opcija „ručno

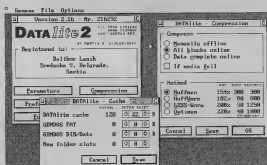
kompresovanje podataka off-line“, što znači da će se u toku rada podaci na disk snimati u nekompresovanom obliku, te da korisnik, kad mu to zgodno (npr. na kraju radnog dana pre isključivanja računara) može *DataLite*u narediti da kompresuje sve nekompresovane podatke! Ovo je i jedna situacija u kojoj se, ako želite da izvučete maksimum od diska, isplati koristiti optimum metod kompresije.

Kada jednom imate disk koji radi pod *DataLite*om, možete zaboraviti programe za klasičnu defragmentaciju tj. optimizaciju diska kao što su *Diamond Edge* ili *Diskus*. Ako ste baš zapeli, optimizaciju možete sprovesti jer je apsolutno bezopasna za „lajtovane“ diskove, ali jedini rezultat koji možete očekivati jeste degradacija performansi zbog promene internih struktura koje *DataLite* koristi pri snimanju na

to dovodi do usporjenja učitavanja programa koji se moraju dekompresovati dvaput.

Pored navedenog, *DataLite* nam nudi pravu silu raznih podešavanja - od toga kakve će se vrednosti „prijaviti“ sistemu o slobodnom prostoru na disku (maksimalna moguća vrednost, minimalna ili prosečna itd.) preko podešavanja tastaturnih ekvivalenata za pozivanje raznih opcija u programu, do toga da li će win-dijalogi pratiti miša ili će biti centrirani... Vredni napomenuti da je kompresiju moguće koristiti i na floppy-diskovima a ne samo na HD-u; štaviše, diskete je moguće i odmah formatovati lajtovane.

Apsolutno stabilan i pouzdan, *DataLite* radi bez ikakvih problema sa svim mogućim AUTO-start programima, akcesorijima i aplikacijama kao i pod *MULTIDOS* ili *Genos*, na svim TOS



disk. Klasična optimizacija particije možda i nije tako leša ideja, ali isključivo pre (!) instaliranja *DataLite*a na disk (*DataLite* će tako brzo obaviti inicijalnu kompresiju diska).

U *DataLite*u je takođe moguće podesiti veličinu GEMDOS FAT i direktorijum bafera, broj ekrana foldera, kao i interni *DataLite* keš. Preporučena vrednost keša koja može znatno poboljšati brzinu čitanja/pisanja je 128K. Veoma važno za korisnike ICD drajvera (i drugi koji imaju keširanje) može biti činjenica da se svaki drajv keš koji eventualno imate mora isključiti zbog toga što bi petražljavanje dva keša (HD drajvera i *DataLite*a) znatno usporilo čitanje podataka. Isto nema potrebe koristiti razne pakere za programe jer, iako vas ništa ne sprečava da i dalje držite vaše programe zapakovane,

kompatibilnim računarima. Jedini „sumnjivi“ program koji nije pokrenut pod lajtom je Kobold, koji ne pristupa disku preko GEMDOS-a, ali ipak sigurno može da radi kada se podesi Kobold-GEMDOS mod za lajtovnu particiju - potpuno je lajtovna priča to što onda i nema smisla koristiti Kobold jer gubimo prednosti njegove brzine kopiranja. Takođe, program *DC DataDiet*, koji ima istu svrhu kao i *DataLite* je samo što radi na drugom principu (kompresuje fajlove a ne sektore) je iz razumljivih razloga nekompatibilan sa Litcom.

Prema tome - ako razmišljate o lajtovanju diska, ne mislite o iskusivima korisnika sa Stackrom na MS-DOS sistemima. *DataLite* je ipak izuzetno pouzdan program, što važi i za operativni sistem pod kojim radi.

Dalibor LANIK

386 SX / 33 MHz

AMD 386 SX 33 MHz
RAM 2 MB
HD 85 MB, 16 ms
Floppy 5,25", "Teac"
SVGA karta 1 MB
Mona SVGA monitor 14"
Minitower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

1300 bod.

386 DX / 40 MHz

AMD 386 DX 40 MHz
RAM 4 MB
HD "Maxtor" 120 MB, 15 ms
Floppy 5,25", 3,5", "Teac"
SVGA karta 1 MB
Mona SVGA monitor 14"
Minitower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

1800 bod.

486 DX / 33 MHz

VLB Intel 486 DX 33 MHz
256 KB cache, RAM 4 MB
HD 250 MB, 15 ms
Floppy 5,25", 3,5", "Teac"
SVGA karta 1 MB
SVGA color monitor 14"
Minitower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

3000 bod.

486 DX2 / 66 MHz

VLB Intel 486 DX2 66 MHz
256 KB cache, RAM 4 MB
HD 250 MB, 15 ms IDE LB
FDD 5,25", 3,5", "Teac"
SVGA karta 2MB VESA Local Bus
SVGA color monitor 14"
Minitower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

3600 bod.



HD "NRC" 104 Mb
HD "Maxtor" 125 Mb
SVGA Trident 8900 1Mb, 1024 x 768, 256K
SVGA Cirrus Logic Win Accelerator 1Mb x 1024
RAM SIMM 1 Mb
Minitower/big tower kućište
Superserver kcište
Kolor monitor 14"
Floppy disk 3 1/2" 5.25" "Teac"
Kolor Scanner AC-256K
Fax/modem 9600/2400 MNP3 in/rtm

50 bod.
100 bod.
140 bod.
70 bod.
90 bod.
100 bod.
110 bod.
125 bod.
150 bod.
170 bod.
200 bod.

Vrednost boda vezana je za vrednost DEM
Beograd, april 1994.

↑ Doplate

Brothers Company

POZOVITE 454-073

S konkurentnim cenama
bez konkurencije u kvalitetu



Rezervisano za neplivače

U početku beše...

Ukoliko ništa ne znate o kompjuterima, dijalog kompjuterskih znalaca na vas će imati isto dejstvo koliko i direkta dva kineska vojnika (s tim što kod kompjuterista možete da prepoznate barem veznike). A u slučaju, kompjuteri uopšte nisu tako neotokučivi. Čak nisu ni komplikovaniji za upotrebu od nekih ambicioznije proizvedenih modela video rekordera ili telefaksa (znate one svetlućave primerke rađene po uzoru na NLO letelice iz „Bliskih susreta treće vrste“, kod kojih prilikom na određeno dugme izloče na jednoj strani daska za pečenje, a na drugoj ringlica za kuvanje kafe).

U nastavku teksta pokušaćemo da neke osnovne stvari raščlanimo i pojedinačno i tako jednom delu naših čitalaca za sva vremena izbikimo iz ruke adut: „Ja sam daduk za kompjutere“. U početku ćemo se, pored opštnih tema, baviti ugodnom terminima vezanim za PC kompjutere.

Hardver i softver

Počnimo od dva sada već drevena izraza koji spadaju u elementarne pojmove kompjuterske terminologije. To su hardver i softver. *Hardver* je fizički opipljiv i čine ga sve kompjuterske komponente, kako unutrašnje tako i spoljašnje, kao i sva dodatna oprema. *Softver* označava podatke kojima se ključa kompjuter, terajući ga da čini sve one lepe stvari koje kompjuteri inače čine. Nebitno je da li je u pitanju jednostavna komanda ispisivanja vašeg imena na ekranu sa štaćakom „...je car“, ili nešto ambicioznija partija *Tetrisa*. Postoje razne suvopame definicije hardvera i softvera (pitajte samo učenike), ali će možda najjednostavnije objašnjenje učiniti analogija sa video rekorderom. Elem. video rekorder, sa sve daljinskim upravljačem, klasičan je primerak hardvera, dok je poslednji filmski hit koji ste pokupili u lokalnom video klubu perfektni primerak softvera. Međutim, da ne bude zabune - video kasete, slično kompjuterskoj disketi, spada takođe u hardver, a *podaci* snimljeni na toj kaseti softver koji će, posle odgovarajućeg tretmana, na vaš ekran doneti najzabudivlje scene klasičnog trilera „Deep Throat“.

Centralni procesor i matična ploča

Rećimo da ste rešili da kupite kompjuter. Rećimo i da ste razgovarali sa nekim od do-

maćih prodavaca kompjuterske opreme, uglavnom potencijalnih pobednika kviza „Brojke i slova“. Kraj takvog razgovora dozeo vam je konfuzija u glavi, prouzrokovana sličnim nerazumljivim podacima kojima vas je savodnik zasuo u želji da vas impresionira i ubedi da kompjuter kupite baš kod njega.

Pozabavimo se zatim famoznim „ostam-šesticama“. Osam i šest poslednje su cifre u broju koji označava model centralnog procesora PC kompjutera. A *centralni procesor* je mozak kompjutera. Što su mogućnosti „mozga“ veće i kompjuter je bolji i efikasniji za upotrebu. Mudri ljudi u belim mantilima koji se bave proizvodnjom kompjutera i kompjuterskih komponenti godinama usavršavaju tehnologiju i pave sve bolje centralne procesore. Serija PC kompjutera koji sada prestavlja vremenom nametnuti sjandard kod nas i u svetu, koristi upravo mikroprocesor sa oznakom 80X86, gde je X promenljiva koja je startovala od broja 2, a kao i sve druge promenljive, teži beskonačnosti. Dakle, što je promenljiva X u oznaci mikroprocesora veća, kompjuter je, da tako kažemo, novije proizvodnje i ima veće mogućnosti. Trenutno su najaktuelniji modeli 286, 386, 486 i Pentium, odnosno „586“.

Centralni procesor smešten je, zajedno sa ostalim neophodnim čipovima, na *matičnoj*



Instruktor pivanja NENAD VASOVIĆ

Ako uspešno plivate kompjuterskim vodama, onda je ova rubrika za vas najoblicniji plikač, te možete mirne duše otputati dalje. Međutim, ako imate poznanike koji vas stalno zapitkuju o elementarnim stvarima iz sveta kompjutera, ova rubrika je kao stvorena za njih

ploči, takozvanom „motherboardu“. U ređim prilikama centralni procesor može imati i zasebnu ploču.

Uz oznaku mikroprocesora obično idu i neke skraćenice. AT, što znači „advanced technology“, rezervisan je za 286 modele, mada se podrazumeva da i svi kasniji X86 modeli u osnovi pripadaju toj klasi. Međutim, kod 386 i 486-ica postoje dve druge oznake - DX i SX. *DX* podrazumeva određenu organizaciju rada centralnog procesora i ostalih čipova koja sjajno funkcioniše, ali ima i sjajni cenu. Mudri ljudi u belim mantilima našli su dobar metod, ali onda su još mudriji ljudi u skupim odelimaa za to isporučili prilikač račun. Pošto obični smrtnici nisu bili u stanju da plate takav račun, kompjuterski stručnjaci bili su prinuđeni da pronađu kompromisno rešenje. Tako je stvorena *SX* verzija, koja radi nešto slabije od DX, ali je zato jeftinija za proizvođača i samim tim pristupačnija širokim potrošačkim masama. Ovo svakako nije najstrojnije objašnjenje razlike između DX i SX, ali cilj ove serije tekstoava nije da vas zbuni, impresionira i uplašiti; kađ budemo u kasnijim druženjima objasniti neke druge stručne termine, vraćamo se na temu razlike između SX, DX i DX2 modela.

Frekvencija

Drugi važan podatak u određivanju brzine, a samim tim i snage kompjutera, jeste frekvencija na kojoj radi centralni procesor. *Frekvencija* je izražena u megahercima, a nekoliko osnovnih varijanti su: 25 MHz, 33 MHz, 40, 50, 66 MHz... Sve ovo važi u takozvanom turbo modu, koji aktivirate laganim pritiskom kažištrika na istomeno dugme koje se nalazi na kućištu kompjutera (kućište je ona glomazna kutastina teška ko tuč koju ste morali da nosite peške na deseti spat jer je lift opet u kvaru). Bez turbo moda frekvencija je, zaviso od modela matične ploče, najčešće 6, 8, 10 ili 12 MHz, znači mala. U pitanju je, dakle, brzina kojom centralni procesor razmenjuje podatke sa svojim drugarima iz

okolnih čipova - on njima reč, oni njemu reč, pa ko će pre... Srazmerno jačini centralnog procesora povećava se i raspon frekvencije, pa je tako za 80286 procesor najčešći raspon frekvencije od 12 do 25 MHz, kod 386-ice je to 33 do 40 MHz, za 486 taj odnos je od 33 do 66 MHz, a već Pentium uglavnom koristi 60-66 MHz, mada se već prodaju i modeli koji rade na 90-100 MHz.

RAM i ROM memorija

Jedna od prednosti kompjutera je sionovsko pamćenje, za šta je potrebna određena količina memorije, odnosno registara za smeštaj gomile podataka koje kompjuter koristi u svom radu. Memorija kompjutera deli se na dve kategorije: RAM i ROM. ROM, kao što kaže kolega Smajlić, voli da peva (Džej je tipičan primer) a osim toga je i skraćenica od *Read Only Memory*, odnosno memorija koja se može samo čitati. Svi podaci smešteni u ROM-u, a to su uglavnom stvaričke vezane za funkcionisanje kompjutera, ubačeni su tu fabrički i ne mogu se menjati ma koliko vi to želite. Tu su smeštene i poruke koje kompjuter izbacuje na ekran kada ga uključite. S druge strane RAM, sem kad ne ukrašava lepu sliku, znači takođe i *Random Access Memory*, dakle memorija kojoj se različito pristupa, zavisno od situacije. Slikovito rečeno, to je kao kad uzmete sobu u hotelu i sve fioke i plakari su prazni. Onda vi otvorite svoj kofer (ubacite disketu) i počnete da tpratite stvari: gaće tamo, košulje onamo... I dok odete da se istuširate, eto vaše supruge (druge disketa) koja sve to zadržaja i spremišta na potpuno drugi način. Međutim, ako je soba u lošem hotelu (slabom kompjuteru), nema dovoljno fioaka (memorije) pa neke stvari morate da privremeno ostavite u koferu (disketi). Kad isprjate deo veša i date ga na pranje (rečimo, štampanje na printeru), oslobodili ste fioke pa možete u njih da naslažete ostale stvari iz kofera (treća disketa). Problem nastaje kad nema dovoljno vešalica da i vi okažite vešernje odelo i supruga svoj komplet iz Grčke. Onda supruga kaže kako neće da provede ni trenutak više u tom smrdljivom hotelu i besno odlazi, ostavljajući vas samog (doduše, sa gaćama u fioci). Drugim rečima, postoje kompjuterski programi koji zahtevaju puno RAM memorije i ne prestaju da rade sa manjim kapacitetom, o čemu vas de-

mostrativno obaveštavaju prigodnom porukom na ekranu. Pošto razvikat tehnologije omogućava, pa čak i zahteva, neprestanu nadgradnju i proširivanje RAM memorije, proizvođači softvera slede taj tok i svaki noviji program postaje zahtevniji po pitanju RAM memorije. Osnova za veličinu RAM memorije je broj 2 podignut na neki stepen, pa su postojeće varijante 1 MB, 2 MB, 4, 8, 16... Ili zbir dve od tih vrednosti: 6, 12, 20 MB...

Bitovi i bajtovi

Sad se pitate „Šta li mu dođe ovo MB?“. To je skraćenica od „megabajt“. A da bismo objasnili šta je bajt, prvo moramo da objasnimo šta je bit. Da bi kompjuter komunicirao sam sa sobom, a potom i sa svojim vlasnikom, mudri ljudi u belim mantilima morali su da pronađu odgovarajući jezik. Kompjutersov jezik sačinjen je od nepreglednog niza nula i jedinica. Tačnije rečeno, to su faze strujnog napona (naravno, daleko manjeg od 220 volti - u pitanju je oko 5V). Dakle, kod kompjutera nema clemle, nego ili jest ili nisti: 0 - nema napona, 1 - ima napona. E, jedno takvo stanje napona, bez obzira na vrednost i li 0, predstavlja tačkovani bit. Zbog ptegljednijeg sortiranja za kompjuterske stručnjake (da ne ulazimo bespotrebno u tehničkajije), grupa od osam bitova naziva se bajt. Bajt je ustaljena veličina za merenje kapaciteta memorije u kompjuterskoj tehnici. No, u toj istoj tehnici, broj 2 je nekako iskrsao kao okosnica svih računskih operacija, pa tako jedan kilobajt ima 1000 bajtova, kao što je to slučaj sa kilogramima i gramima, već ima 1024 (2¹⁰) bajta. Iz istog razloga se oznaka za kilobajt piše sa velikim K, iako je za prefiks „kilo“ uobičajena skraćenica malo k. Jedan megabajt ima tačno 1 048 576 bajtova, što je ustvari (2²⁰), pa prostom računom koju prepustimo vama (za vežbu) dolazimo do imponzantnog broja fioaka, plakara i pre svega vešalica...

Naravno, samo najmudrij među našim čitaocima znaju da je sve ovo o čemu pričamo čisto lažiranje, jer je opštepoznata činjenica da u televizorima i kompjuterima žive mali ljudi koji, u stvari, prave sliku i pomeraju oblike *Tv-trisa*... O tim malim ljudima, zatim grafičkim karticama, rezolucijama i monitorima pričaćemo u sledećem nastavku.

1. Nakon formalnosti objavljenih kod prodavca kompjuterske opreme ROM & RAM donose neophodne pakete kući. Ovaj odgovorni posao važno je rasporediti prema sposobnostima



2. Sledi uzbuđljivo raspakivanje i obavezna provera da li su tu sve komponente, priručnici, neophodne diskete sa drajerima, račun i garancija (zlu ne treba). Sva povezivanja koja slede treba obaviti kada su svi uređaji isključeni iz struje.



3. Kompjuter se najlakše prepozna po monitoru (naravno kada su u pitanju pravi kompjuteri).



4. Kompjuter i monitora vode dva kabla: jedan napaja monitor strujom, a drugi kabl šalje sliku iz kompjutera u monitor.



4. Tastatura je, još uvek, neophodan deo kompjutera. Prilikom njenog priključivanja treba obratiti pažnju na raspored nožica na priključku. Nikako ne primenjivati silu (uzeti veći čekić).



5. Jedini poželjan glodar u kući je kompjuterski miš. Priključeni kabl korisno je obezbediti od slučajnog isključivanja dodatnim vjicama (šrafovi).



ROM i RAM kupuju kompjuter

Sve se može kad se braća slože.



6. Lepo je imati i štampač. Kabi za njegovo priključivanje ima dva vrlo različita kraja. Kada se odgovarajući kraj priključi na štampač lako je zaključiti gde se na kompjuteru konektuje drugi kraj.

7. Kada se na kraju pogleda pozadina kompjutera cela ta gomila kablova, u stvari, nije tako komplikovana kako je na početku izgledala.



Snimio: Nebojša BABIĆ
Pripremiti: Voja GAŠIĆ i Emin SMAJLIĆ



8. Posle silnih peripetija korisno je okrepiti se uz domaće kilice i žuti sok (kad nema piva i čvaraka).

Corel BUKVAR

Autori: Siniša Kukoč, Predrag Živković, Dragan Mitraković, izdavača: Institut za nuklearne nauke "Vinča" - Centar za permanentno obrazovanje; obim: 427 stranica; cena: 25 dinara

Konačno se na našem tržištu pojavila knjiga koja na adekvatan način pokriva popularni paket CorelDRAW! 4.0.

Na prvoj strani je uočljiv podnaslov „CorelDRAW! 3 i 4 - PhotoPaint - Chart - Trace“. Može vam se učiniti da je ponovo reč o komercijalnom triku kojem pribegavaju i domaći i inostrani izdavači i autori. Pošto se pre izdavanja priručnika



pojavila nova verzija paketa, izdavači na košice odštampaju i oznaku nove verzije. Nekad se i autori „potrude“, pa na kraju svakog poglavlja ili celog priručnika na par stranica ponose neke od novina koje donosi nova verzija. Rezultat je obično traljavi i neupotrebljiv. Posle prelistavanja prvih sto strana pomislih smb da je i ovde takav slučaj, ipak, razuvereni smo činjenicom da je na poslednjih 150 strana detaljno obrađena aktuelna verzija 4.0.

Knjiga je grubo podeljena na pet velikih delova koji tretiraju pojedine programe iz paketa CorelDRAW!: CorelDRAW 3 - program za vektorsku grafiku,

CorelPHOTOPAINT - program za rad sa bit-mapama, CorelHART - program za kretanje grafikona, CorelTRACE - program za konvertovanje bit-mapa (u vektorsku grafiku) i CorelDRAW 4.

U prvom delu korisnik se postepeno uvodi u rad sa programom za vektorsko crtanje. Na početku su obrađene jednostavnije stvari kao crtanje i manipulacija osnovnim objektima, a zatim se prelazi na sve složenije operacije i efekte. U ovom delu su uvedene i detaljno razrađene sve mogućnosti aktuelne verzije od rada sa stilovima, preko novih specijalnih efekata, do egzotičnih stvari kao što je kretanje baza podataka o objektima na crtežu, kotiranje crteža, prelom teksta...

Vrlo je korisno i što su posebno obrađeni i ostali programi iz paketa jer većina korisnika i ne zna njihove domete. Profesionalcima će naročito biti interesantni delovi koji se bave popr. preporukama za rad na uređajima visoke rezolucije i separaciju boja.

Na kraju knjige se nalaze i vrlo korisni dodaci za optimizaciju Windows sistema, spisak kombinacija tastera, pregled stavki menija...

Knjigu vam topio preporučujemo. Biće od koristi i profesionalcima koji se bave grafičkim dizajnom i svim smrtnicima koji imaju potrebu da ponekad nešto nacrtaju. Program je kod nas nezvanični standard, pa ako ga već upotrebljavate ili još niste počeli ovaj knjiga će vam dobro doći.

Dejan ŠUNDERIĆ

Pisanje uz pomoć računara (2)

Pretpisanje: generisanje ideja i dijalozi

Pretpisanje je sve pisanje koje „odradite“ pre grube skice. Profesionalni pisci troše 84% vremena na pretpisanje, 2% na sastavljanje skice (nacrt) teksta i 14% na reviziju

Piše Duško SAVIĆ

Naiskusni pisci uglavnom s vrlo malo vremena provode u fazi pretpisanja. Pošto zanemaruju pretpisanje - a baš tu se generiše sva „pamet“ teksta pisanje im je plitko ili suviše uopšteno, na preskok.

Tačno je da postoje pisci koji svoje ideje otkrivaju tek kroz sastavljanje teksta. Njima se dopada argument u stilu: „Kako mogu da znam šta hoću pre nego što vidim šta je napisano?“ Takve skice obično prolaze kroz veliki broj faza skraćivanja, preuređivanja, od jedne ideje preko druge, do treće, četvrt... Mnogo je efikasnije razviti proces mišljenja od procesa komponovanja teksta.

Pretpisanje je jedna od najvažnijih metoda za pisanje jer: pomaže prevazilaženju spisateljskog bloka, psihoetički olakšava pisanje (cilj i nje da se napiše sve odjednom), omogućava da se generiše veliki broj ideja i detalja, različitih pogleda na istu materiju. Pretpisanje je produktivno: umesto da gledate u prazan ekran, nabacujete misli i ideje. Ne tako rektko, pretpisanje vodi u ono blaženo stanje uma koje svi pisci priželjkaju: spontanost i tok ideja koje kao da se same od sebe organizuju u reči, rečenice, pasuse - kao da se tekst piše sam od sebe.

Osnovni način da ne izgubite misli je da ne pokušavate da pišete potpune rečenice; reči i osnovni izrazi su sasvim dovoljni. Važno je da ne menjate i ne usavršavate tekst na licu mesta: to će se dogoditi kasnije, u fazi revizije (još jedna prednost pisanja uz pomoć računara). Nije

smete biti preterano kritični pretpisanje je pre svega kreativna faza pisanja, a kritika i kreativnost ne idu zajedno.

Kada završite sa generisanjem ideja, taj tekst sačuvajte kao posebnu datoteku. U fazi planiranja i skiciranja podelite ekran na dva dela, i u jedan stavite ideje, u drugi skicu i onda ih spajati. Osim toga, za duge tekstove, i pretpisanje će biti duže, podeljeno po danima i oblastima. Od svake scanse generišu jedna ideja treba da vam ostane po jedna nezavisna datoteka, i možete ih koristiti kao odskočnu dasku za sledeće sesanse.

Generisanje ideja

Ova grupa spisateljskih tehnika sastoji se od zapislivanja svega što znate ili osećate na neku temu.

Ko?	Više od deset hiljada mrtvih
Šta?	Zemljotres od 8.1 stepeni Richterove skale
Kada?	19 septembar 1985.
Čko?	Meksiko Siti
Kako?	Dva podzemna tulasa
Zašto?	Meksiko Siti je na dnu starog jezera
Metod reporterske beletrike	

Slobodne asocijacije. Nepekidno pišite pet ili deset minuta. Bukvalno ne dižite prste sa tastature. Ne zaustavljajte se radi ispravki, bilo tehničkih bilo srstinskih. Ne brišete ništa. Ako ne



možete da se setite reći, ostavite prazan prostor. Ako ne možete da se setite ničeg ipak nastavite da pišete pa makar to bilo i „ničeg ne mogu da se setim“. Ako vas promicanje slova na ekranu smeta, iskušajte ga ili zastamnite. Slobodne asocijacije mogu biti savim slobodne, kad ne birate šta ćete pisati već pišete baš ono na šta mislite (ma šta to bi-

šite spisak, svakom elementu pridodelite broj, (veličina procesora reči će onda znati da sortirat te redove po rastućem redosledu, i time vas osloboditi potrebe da to sami radite.) Zatim proširite svaki element spisaka pomoću dodatnog materijala.

Konačno, napravite spisak svih pitanja na koja tek treba dati odgovor, svih preostalih problema, svih činjenica i dokaza koje tek treba da prikupite. Obratite pažnju ne samo na ono što vi znate i radite već i na to šta bi vaši čitaoci želeli da znaju. Ova druga lista je vodič za budući rad, kako za istraživanja tako i za sledeće seanse generisanja ideja.

Prednost spiska je ipak veća strukturiranost nego kod metoda asocijacija, kao i to što se zasniva na vašim jačim stranama - na onome što znate, na materijalu koji ste već prikupili ili koji ćete tek prikupiti. Spiskovi su naročito korisni kao počeci dokumenata o činjenicama, rešavanju problema, kao i za pravljenje planova istraživačkih projekata. Takođe se može iskoristiti i za maštanje i kreativno pisanje.

Reporterska belesnica. Kurzivom ispišite šest tradicionalnih novinarskih pitanja: ko? kada? šta? gde? kako? zašto? Po sledećim pitanja pređite u novi red, da bi dobili rečicu. Napišite odgovor normalnim slovima ispod svakog pitanja, i to što je moguće detaljnije, preciznije i jasnije.

Prednost ovog metoda se naročito oseća kod informativnog pisanja o ljudima i događajima. Osnovne činjenice i obaveštenje će svakako biti prenete čitaocu. Ovaj metod se može primeniti i na kratke priče.

Dijalozi

Dijaloške tehnike su vrsta intelektualne konverzacije između vas kao autora i računara, budućih čitalaca ili drugih pisaca srodne tematike.

Pričanje sa računarem. Računare pola u zbilji pola u šali tretiramo kao da su ljudi. Tu tendenciju možemo namerno pojačati. Zamislite da je računar vaš pažljivi sušalac i ispičajte mu šta treba da pišete. Svoje primedbe pišite jednom vrstom slova (velika slova, masna, kurziv ili podvučeno) a odgovori računara nekom drugom vrstom. Ako postoje različiti fontovi, upotrebite dva različita fonta. U ovoj imagi-

namoj konverzaciji vi pišete svoja osećanja a računar vas ohrabruje. Opišite sve teškoće koje predviđate do kraja teksta a računar neka predlaže rešenja. Za-

JA: Dobro, bre, moram u jedan, šta sada ja tu ima da pišem!

VI: kako je lepo vreme.

RAČUNAR: Počni da pišeš.

JA: Pa ne piše mi se.

R: Ocenis se ne dobija za raspoloženje.

JA: Ne volim tu temu.

R: Znaš šta, nikako da počneš, ali sad počneš dosta dobro pišeš.

JA: Ma jeste, znam. Ama, kako da pišem na temu...

Metod razgovora sa računarem

pišite glavne ideje a računar neka ih procenjuje. Pošteno iskažite svoje slabosti a računar neka predloži poboljšanja ili rešenja.

„Pričanja sa računarem“ su dobar način da se odagnaju lećnost, negativan pristup pisanju, sumanje u sopstvene sposobnosti. Izražavanje takvih osećanja je dovoljno da ona ostave, naročito ako pridodate malo humora i kreativnosti. Takav dijalog često generiše intuitivne ideje. Konačno, ako ste navikli da svoje tekstove čitate naglas, ovaj metod prepisivanja je vrlo prirodan.

Provokativna pitanja upućena čitaocu. Napišite pet-šest pitanja za koji mislite da bi čitalac vašeg teksta želeo mu se odgovoriti. Koristite masna slova ili neki upečatljiv font. Zatim ispod svakog pitanja, normalnim slovima, napišite što je moguće precizniji odgovor. Numerišite pitanja po logičnom rasporedu a zatim ih sortirajte na ekranu.

Velika prednost ovog metoda je što sagledavate tekst onako kako će to čitalac raditi. Time se poboljšava organizacija teksta. Pitanja se mogu pretvoriti u naslove i podnaslove. Ovaj metod je naročito pogodan za dokumente koji su pisani za korisnike: razni članci, priručnici, tehnička dokumentacija, poslova-

plisma i izveštaji, informativne brošure i slično.

Davolov advokat. Davolov advokat je osoba „opercionalno“ načina razmišljanja, neko ko se namerno trudi da pronade slabosti u ponudnim rešenjima. Na gornjem delu ekrana napišite jednu ili dve rečenice sa nekim „tvrdim“ stavom. Upotrebite neki upečatljiv i veliki font tako da vaš stav dominira ekranom. Zatim normalnim slovima i veći- nom ali takođe istaknuto, npr. masnim slovima, napišite sve moguće razloge protiv izraženog stava. Počnite svaki argument u novom redu. Normalnim slovima, odmah ispod svakog pojedinačnog argumenta napišite kontraargumente. Oti bi trebalo da budu što je moguće detaljniji i ubedljiviji. Pokušajte da odbačite kontraargumente; ako to nije moguće u potpunosti, onda bar pokušajte kako su vaši argumenti u većini slučajeva bolji.

Ovaj metod je dobar argumente i omogućuje predviđanje reakcija na tekst. Naročito je pogodan za

U slučaju rata i žene treba da idu u vojsku

Žene su slabije od muškaraca. To nemu vez. Mogu se odabrati one koje stvarno mogu da izdaju napore. Nije svugde potrebna fizička izdržljivost. Žene po temperamentu nisu za vojsku. Ma nija, valjda? Pa nisu onda ni svi muškarci. To se, uostalo može prebrati. Ženino mesto je u kući. Nije tačno. Ž. ne radi i to vrlo teške poslove. Pa ne mogu da budu jednake samo kad im to odgovara - moraju biti jednake i kada je to teško.

Metod davolovog advokata

kontroverzne teme a generiše ubedjive argumente za vašu tačku gledišta. Krajnji rezultat je ubedljiviji tekst, npr. pisma uredniku, promocija novog proizvo-

- 4) *Kako znaš koliko treba da pišeš o toj temi?*
- Oglasi u novinama
- Izveštaji u medijima, razgovor sa drugim vlasnicima
- Kola

- 2) *Koja je najčešća greška prilikom prognoza o ceni?*
- Da sponsoriz koliko si voljan da ptaš
- Da veruješ da je prodavac tvoj prijatelj
- Da kupiš a da ne proveriš kola

- 1) *Kako izabrati kola?*
- Izveštaji
- Preporuka mehaničara
- Prijatelji koji imaju ta kola

Metod provokativnih pitanja za čitaoc

oli, ali mogu biti i fokusirane na neku određenu temu.

Po isteku zadatog vremena, odaberite naročito interesantne delove i na neki način ih izdvojite, npr. kao masna slova, kurziv, podvučanjem ili kroz neki drugi font. Zatim na te teme asociirate dalje ili примените neku drugu tehniku za generisanje ideja.

Najveća prednost slobodnih asocijacija je što može podstaći oke ideja i intuitivnih odgovora, dlečno iz podsvesti, emocija i sećanja. Naročito je ovaj metod pogodan za priče lične sadržine, tekstove sa humanom tematikom, kao i za kreativno pisanje kao koje vrste. Takođe je odličan kao metod za zagrevanje, pre neke druge, „suviše“ vrste dokumenata, npr. pre pisanja izveštaja. Za sve pisce ovaj metod je najbolji način da se prevaziđe spisateljski blok, jer svest može biti blokirana ali podsvest ne može.

Pravljenje spiska. Ukratko napravite spisak svega što mislite ili znate o datoj temi. U spisak mogu ući ideje, osećanja, zapla- nja, inovacije, iskustva, aš i samiranje činjenica, ilustracija, hipoteza, teorija i raznih argumenata koje ste otkrili prethodnim istraživanjem. Kada zavr-

Poručite pouzete provetene priručnike za programiranje, autora Duška Šavica:

- 1) Turbo Pascal - naredbe i objekti, strana 240, B5
- 2) Turbo Pascal 6.0 - turbovitija i grafika, strana 240, A5
- 3) Uvod u objektno programiranje, strana 230, B3

Cena: 15 dinara po primerku.
Požurite, ograničen broj komada!
PC Program, p.o., telefon: 011/463-296

- Šta znače oznake uz konfiguraciju: DX, SX i STD, PRO i koja je koja konfiguracija?

- Koji mi operativni sistem preporučujete: DOS ili WINDOWS?

- Koga je najbolja literatura za PC (na našem jeziku) koja se može naći na našim prostorima?

- U nekim oglasima se navodi da konfiguracija sadrži game port. Da li to znači samo jedan ili dva porta (za igre sa dva igrača)?

- Koga je konfiguracija bolja: Intel, AMD ili neka druga?

Ivan

Zaječar

Vidi se da nisi čitao naš list. Pošto nema previše mesta na I/O stranama predlažemo ti da nabaviš i neki tanji broj pa da se upoznaš sa aktuelnim računarskim terminima (na kraju krajeva zato i pravimo časopis). Ili da nabaviš kupiće gaće pa da se zajedno sa Menadom bašiš u "Kompjuterske vode", jer on od ovog broja počinje sa kursom za „neplivače“ pa se prikljiči dok je vreme.

Poštovana redakcijo,

Pišem vam ovo pismo u nadi da mi možete pomoći. Imam ASOO+ sa monitorom 10845 i spojivom disk jedinicom 1011. Kako se nalazi na našem tržištu sve veći broj igara sa većim zahtevima, zaključio sam da je moja ASOO+ spora. Medjutim, ne bih da je prodajem, već da je uzamam. Imam sve vaše brojeve od broja 5/91 i redovno sam kupovao Amiga Style dok je izlazio. Čitajući ove časopise, zaključio sam da bi mi najviše odgovarao dodatak, koji je proizveo firme GVP i zove se „AS30“. S obzirom da je moguće više kombinacija, mislim da bi turbo kartica imala sledeću konfiguraciju:

Processor 68030 na 40 MHz
Mat. koordinator 68882 na 40 MHz
Hard disk drive 120 MB
Dodatna memorija 2 MB

Interesuje me da li se ovo može naći kod nas (cena), ili navedite adrese i cene u Minihenu. Koliko su dažbine na carini da bi se uvezlo ovako nešto? Navedite i cene nekih sličnijih (npr. HDD 85 ili 52 MB, memorija 1 MB).

**Darko Petrović
Požarevac**

Cena ovog dodatka u Minihenu nam je nepoznata, ali znamo cene u USA:

AS30-Turbo+1 MBV	
HD120MB	\$585
AS30-Turbo	
HD270MB Q	\$699

AS30-Turbo+2MBV
HD270MB Q

\$799

Visina dažbina nam nije poznata, a kod nas se može naručiti preko oglasa.

BOOT? I ja tebi!

Nedavno sam dobio PC 286(20MHz). Ušboro se, posle MEMORY teste na ekranu, umesto poneta sa spisikom programa, pojavila se poruka: DRIVE NOT READY ERROR Insert BOOT diskette in A: Press any key when ready.

Pošto sam postupio po uputstvima i ubacio jeđbu disketu koju imam, sada imam dva pitanja: kako učitati program koji je na disketi i u čemu je problem? Unapred zahvalan.

**Dajvan Pantić
Osipaoonica**

Ako si imao hard disk u svom računaru „sada mu nije ništa - ubio si ga ku' zeca“. A ako nisi, onda je sistemski disketa uništena. Bilo kako bilo, potrebna ti je sistemski disketa da bi podigao sistem (i oporavio HD ukoliko ga imaš). Ovakvo disketu može ti napraviti neki tvoj koležija koji ima PC (ili neki flopi kao ti) tako što će ubaciti praznu disketu u dray (recimo A:) i otkucati FORMAT A:/S, posle ove procedure imaćes spremnu sistemsku disketu kojom možeš dići sistem na svom računaru.

XT tastatura

Javljam vam se drugi put. Do sada sam imao PCXT. Sad sam zamenio matične ploče i imam 286, XT tastaturu (nemačku), 1 MB RAM, 2 disk jedinice (360 KB) i Hercules G.K. Kad uključim računar, on napiše „KEYBOARD ERROR“. Sa AT tastaturom sam usao u CMOS-memoriju i pojavilo se sledeće:

SETUP
DIAGNOSTICK

U „SETUP“-u nema ništa da se podesi o tastaturi, a u „DIAGNOSTICK“ ima „KEYBOARD CONTROLLER“. Kod njega mogu da menjam „F01“, „84“, „No“. Ja stavim na opciju „84“ ili „No“. Ali problem jeste što on nema nikakvu opciju da to usatimim u memoriju. Da li ja moram da kupim novu AT tastaturu ili se može usatimiti ova opcija u CMOS memoriju? Da napomenem da se moj CMOS zove Qvalitet i S.04.05.

**Petar Živanović
Nowl Sad**

Na svim novijim tastaturama ima preklopnik XT/AT, pa baci pogled na tvoja tastatura, ako je kojim slučajem opremljena ovim preklopnikom neće moći da se baca u trošak. Ali ako je tastatura samo XT onda sorry, moraćes da kupiš novu.

Prokizava

2. Levo dugme nekada perfektno radi, a nekada ne (kao da se gušit kontaktor negde umara). Čuo sam da je u pitanju pločica. Zanima me kako srediti ova stvar (nemoguće mi pripremiti novog miša, molim vas), ko popravlja mišove i gde se mogu nabaviti (i po kojoj ceni) pločice ispod dugmista?

3. Imam Jostelch-Mouse za Commodore 64. Da li se on može prepraviti u Amiga-mouse, a ako ne, da li se bar neki delovi mogu iskoristiti za popravku starog.

Nikola iz Valjeva.

Evo rešenja, uzmi komad vate i malo alkohola. Otvori miša i pomoću vate i alkohola očisti valjčice na koje naleže kugla, a i samu kuglu. Posle ovog zahvata trebalo bi da problemi sa prokizavanjem nestanu. Što se prekidača (pločica) tiče, tu je stvar malo komplikovanija, ali ne i nerešiva. Pločice koje bi trebalo da zameniš možeš naći u nekom starom membranskom digitronu. One su pričvršćene providnom folijom koja liči na selotejp, koju možeš da isečeš skalpelom. Pločica sa miša odstrani istom metodom. Očisti kontakte finom šmirgлом, stavi na njih novoizvađene pločice i prepleti ih selotejpom. Ako sve navedeno uradiš važno miš, ina da ti radi ku' nov.

DEŽURNI TELEFON

**SREDOM,
od 11 do 15 sati.**
Kraj telefona:
011/322 05 52
(direktan) i
011/322 41 91
lokal 369
dežuraju naši
stručni saradnici.
Pitanje možete
ostaviti
i na BBS-u Politika

Mreža, po svaku cenu

Kako zakoračiti u globalno povezivanje računara, a izbeći nedoumice koje ovakvo povezivanje donosi

Piše IVAN OBROVAČKI

Sve je više telefonskih brojeva u našoj zemlji gdje se s druge strane žice javlja modem. O tome se već otvoreno govori i u krugovima običnih kompjuterskih korisnika i promalja se u svakodnevni život, baš kao nekada telefaks aparati. Broj raznoraznih računarskih sistema sve je veći, ali su se sa rastom potreba počeli javljati određeni problemi za čije je prevazilaženje potrebno mnogo više od načelnog dogovora i dobre volje. Polako se sa više strana teži formiranju jedinstvenih javnih baza podataka sa informacijama od velikog javnog interesa. Međutim, većina tih struktura je međusobno neusklađena i zasnovana na potpuno različitim platformama.

Razlike

Najpre je potrebno objasniti terminologiju. Javni kompjuterski sistemi mogu se grubo podeliti na tri kategorije: *BBS-ove, informacione sisteme i fsgit-servere*.

BBS je, u vreme kada je termin foriran, značio *Bulletin Board System*, tj. mesto gdje se može pristupiti većem broju informativnih biltena (obaveštenja, informacija, zanimljivosti, oglasa itd). Međutim, kako je to bio početak, jasno je da sadašnja pomisao i način stvaranja BBS-ova u velikoj meri odudara od navedene - tu su konferencije, datoseke, chat, on-line i off-line usluge pretraživanja baze podataka, on-line igre, direktni pristup drugim mrežama i još mnogo toga, sve zavise od orijentacije pojedinačnog BBS-a, tako da nas ova skraćena, sama po sebi, ne asocira na ono što bismo s druge strane žice mogli očekivati.

Fajl serveri opslužuju korisnike datotekama (različitim vrstama) i specijalizovani su za tu svrhu. Time su jasno razgraničeni i oslobađaju druge umrežene hostove tereta datoteka. Smisao ovakve podela po staje jasan tek pri povezivanju u mrežu preko iznajmljenih (nekomutiranih) telefonskih linija i usklađenog delovanja u nj.

S druge strane, možemo govoriti o sistemima specijalne namene, koji se nalaze pri javnim ustanovama - bankama, poštama, službi planog prometa ili bibliotekama, gdje je jasno da se ne mogu naći konferencije ili programi. Opet, razlikuju se i sistemi koncipirani kao elektronska služba 988 ili 9812 (razni vidovi informacija) i, konačno, obične usluge građanstvu (kupovina karata, uvid u račun u banci, rezervacije...) koje se mogu svrstati u neku od navedenih kategorija. Pošto se sve ovo odigledno ne može podvesti pod pojam BBS-a, sveobuhvatao se koristi termin sistem.

Poznavajući ovdašnjih prilika znaju da spomenute elektronske usluge otoliko i kod nas izviruju iz sifre utopije, s izgedima da za nekoliko godina postanu realna svakodnevica, kao što već nekoliko egzistiraju u naprednijem svetu (pisali smo o takvom sistemu u Južnoj Africi - SK 1/94).

Podataka na tone

Danas u Srbiji postoji nekoliko desetina BBS-ova na kojima je više stotina konferencija sa stotinama hiljada poruka i isto toliko datoteka, svih vrsta i profila. Živ čovek nema interesa i fizičke mogućnosti da prati sva ta dešavanja. Uz to, ogroman broj konferencija bavi se istim problematikom na različitim sistemima. Problem je počeo da se rešava povezivanjem BBS-ova u mreže i razmenom poruka iz konferencija koje su proglašene zajedničkim. (O mrežama smo pisali u prošlom broju i ovde ćemo ih posmatrati kao jedinstven skup.) No, kako mreža dobija na kvantitetu (proširivanju), sistem postaje sve više troan (razmena poruke traje sve duže usled velike „kilobajzne“ materijala predviđenog za prenos, te je pred korisnikom fantastični broj dnevno pristiglih poruka (jedan od primera je sveska mreža *FIDOWer*, koju problem zagušenja odavno načine).

Tako mreža koja spaja više kriterijata gubi draž koju je imala dok je povezivala manji broj ljudi, ali time dobija potencijalne stručnjake i, u teoriji, veću verovatnoću za kvalitetniji dijalog (što se, ipak, ne dešava tako često). Ovo se ne odnosi na mreže gdje jedinu cirkulaciju čine privatne poruke, dostupne samo primaocu, pa je svakako uvećanje prostiranja poželjno (ali usporava protok).

Čemu sve to?

Popisnijim ovih redova imao je prilike da vidi da se prosačni američki BBS (koji radi na PC kompjuteru) nalazi umrežen u oko 5-6 manjih ili većih mreža, uglavnom amaterskog karaktera (besplatnih) i bez odabira korisnika. Priliv po-

na pitanja i konačnih zaključaka. Takva vrednost BBS-ova je neoporna. Međutim, mnogo je veći značaj globalnih sveskih mreža sa mogućnošću prenosa prvatake pošte, gde se posredstvom velikog broja čvorova (modova) materijal prenosi na e-mail (e-mail = electronic mail = elektronska pošta) adresu na drugom kraju Zemljine kugle.

Da bi se uskladile sve ove funkcionalne strukture, nužno je bilo uspostaviti standard(e) koji bi se koristili poštivali i na međunarodnom nivou (što je u velikoj meri i učinjeno).

U praksi

Sistem razmene pošte među mailim (manjim) BBS-ovima funk-



Ilustracija Jelene DANILOVIC

rika je dosta veliki (negde čak i enorman), te je potrebno nekoliko života da bi se sve to pažljivo pregledalo; a i zašto bi? Koja je istinska korist od stalnog, danonoćnog, uvida u tuđa pisanja?

Svakako, to je plodno tle za odabrane hakerske timove (ili one koji se takvim smatraju) koji su uvek u potrazi za novim, aktuelnim i nadasve svežim informacijama, koje kakvih rutinama sa „razbijanje“ i sistemima koje treba „prizemljiti“, ili, pak, pojedincima koje treba „apelirati“. Za takve i postoje specijalni sistemi sa visoko selektivnim odbačom (oko 200 članova iz celog sveta) gde kruže strogo poverljivi podaci. Normalno je da, etvada, nalivima ima manje u „običnom“ svetu moderskih komunikacija.

Ipak, svako ko je makar malo pratio dešavanja na BBS-ovima, zapazio je da se relativno brzo može doći do odgovora na postavljene

klonične dosta dobro, ali samo u mrežama koje koriste isti način razmene poruka u zajedničkim konferencijama. A načina, opet, ima ako ne hiljadu, a ono stotinu - Administratori umreženih BBS-ova se nalaze na razne načine, prave programe koji operišu sa nekoliko načina razmene poruka istovremeno i slično.

Koliko je to stalno i sigurno rešenje? Kako kome. Otvora koji administratori maštine na globalnim mrežama sigurno nije. Oni su brzo shvatili da je potrebno definisati univerzalni način razmene zajednički za sve konferencijske sisteme koji egzistiraju (ili će postojati) na planeti. To je i učinjeno i glasno pod nazivom *Metasys*, a apstraktna (fiktivna) mreža u kojoj se vrši ova razmena - *UserNet*.

Ovim formatom, naglašavaju, nisu pokriveni konferencijski sistemi samo na *Internetu*, već i na mnogim drugim globalnim mrežama.

na, pa i mailim mrežama BBS-ova čiji fizički komunikacioni sloj čine telefonske linije.

Sam način prenosa nije toliko bitan i nije detaljno definisan, koliko je bitan format poruke koji sadrži ime konferencije, adresu pošiljaca poruke i slično, kao i hijerarhijski kontrolisana dodela imena konferencijama, od regionalnog nivoa, pa do nivoa cele planete. *NetNews* format obezbeđuje da bilo koja dva računara, sa bilo kojim operativnim sistemima i bilo kakvim specijalnim komunikacionim sistemima ili BBS programima, mogu da izjame poruke iz konferencija koje su im zajedničke, koristeći razne raspoložive načine prenosa poruka.

UserNet se danas sastoji od više stotina konferencija, poznatijih kao *News Groups*, koje se prate po celoj planeti i ko zna koliko hiljada ili desetina hiljada regionalnih konferencija. Dnevni saobraćaj se ne meri megabajtima, a toliko količinu informacija tehnologija još nije u stanju da uskladišti - poruke se obično brišu posle nekoliko dana.

A kako je kod nas? Počeli smo sa BBS-ovima, a stigli sve do nekoliko specijalnih konferencijskih sistema. Kakva je naša surova stvarnost? Ovde je sve podređeno onome u čijem su vlasništvu vodimo, a bi PIT trebalo da se oseti ozvanim. Na osnovu dosadašnjih iskustava i trenutne situacije, možno je prezentirati planove prišli sa rezervom.

SVAKO ZA SEBE

Proces objedinjavanja informacija neće još dugo biti aktuelan na našem ekonomskom tržištu i trebalo bi, pri svojoj finalizaciji, da donese nešto poput velikih, javnih, slobodnih sistema vidljivih u razvijenom delu sveta. Ostvarenje ovog cilja zahteva jaku informacionu strukturu, koja bi, tehničku gledano, morala biti bazirana na većem broju računara sa velikim brojem linija i, naravno, "ekspozitura" koje bi postojale u svim većim gradovima (mediasobna komunikacija bi se, kao i kod JUPAK-a, obavljala nekomunikativnim linijama). Pozitivna je akcija formiranja domaće asocijacije za kompjuterske komunikacije (YUCCA), koja želi da razreši i, na nivou države (a dedom i sveta), poveže jedan segment informacija.

I, konačno, sve to treba približiti *64bitnom* (nekompatibilni orijentisanom) korisniku i navesti ga na novi način obavljanja tradicionalnih poslova.

Pišem ti pismo...

Sve više korisnika prate konferencije ProNET-a. Ovaj tekst je namenjen onima koji se za to tek spremaju

Piše ALEXANDER SWANWICK

Na Pro Netu trenutno postoji 15 mrežnih konferencija (tematskih grupa poruka) koje na svim BBS-ovima u mreži imaju prefiks PRO, kako bi se razlikovale od lokalnih. Sam pristup konferencijama nije isti. Na „Politika“ BBS-u inicijalno smo dozvolili svim korisnicima samo da čitaju poruke, ali ne i da pišu (za to je potrebno tražiti veći nivo pristupa).

PRO.Com se bavi problemima modernih komunikacija, počevši od modema i komunikacionih programa do *Off-line* readersa. Trenutno se vodi diskusija o *CrossPoint Off-line* readeru, pravilnoj inicijalizaciji modema itd. Moderator je Ivan Stamenković.

PRO.PC je konferencija u kojoj korisnici diskutuju o raznim temama vezanim za PC računare. U

PRO.C&ASM (C i Asembler) zajednički vođe Ivan Sajić, apsolvent fizike i Marín Lovrić, prevodilac u Televiziji Beograd. Obojica su provereni stručnjaci za oblast kojom se konferencija bavi - Ivan je, recimo, prodao program za analizu sudara dva tela američkoj firmi „General Motors“). U kon-

HELLAS BBS	011-2831387	22-08
HELLAS 2 BBS	011-488569	22-08
POLITIKA BBS	011-3229148	00-24
FORCE ARACIS BBS	011-776832	22-08
DIGITAL BBS	024-55790	22-08

PROFESIONALNI YUGOSLAV BBS NETWORK

ferenciji se trenutno diskutuje o bagovima *Turbo C++*, optimizaciji i grafici u C-u.

PRO.Pascal programera ima manje nego C, ali i oni imaju svoj konferenciju. Moderator je Miloš Đermanović.

PRO.Base (Baze) konferencija bavi se bazama podataka. Trenutno se govori o *Accessu*, *Paradoxu* i *Clipperu*. Moderator je Petar Vrzlić.

PRO.Prog (Programiranje) je konferencija iz koje su se kasnije odvojile C&AMS i PASCAL. Sada je orijentisana na probleme nezavisne od programskog jezika, kao što su algoritmi. Trenutno se piše o paralelnom procesiranju. Moderator je Nenad Nikolić, student Matematičkog fakulteta.

PRO.NET je konferencija otvorena za korisnike koji žele da iznesu sugestije i predloge vezane za Mrežu. Predloge ćemo razmotriti na prvom sledećem sastanku *Pro Net*. Sastanci se održavaju u Društvu srpsko-grčkog prijateljstva u okviru čije sekcije za informatiku egzistira *Pro Net*.

U konferenciji INFO nalaze se vesti i zanimljivosti. Povremeno objavljujemo izabrane tekstove iz „Washington Posta“ i „Los Angeles Timesa“ na engleskom jeziku o događajima u našoj zemlji i svetu, što je naišlo na lep odziv korisnika.

GAMES (Igre) je konferencija koju zbog interesovanja nismo mogli zaobići, iako ne odgovara potpuno profilu mreže. Ljubitelji igara tu će pronaći zanimljive teme i korisne savete. Moderator je Bojan Krznović a konferenciju prati i naš kolega Goran Krznjanović koji aktuelnim porukama upoznajuju rubrika „Šta dalje?“ u „Svetu kompjutera“.

CHAT je konferencija namenjena za razgovore neobavezno sadržaja. Pošto poruke iz ove konferencije najčešće nisu vredne dužeg čuvanja, s vremena na vreme se brišu ili, po potrebi, sele u druge konferencije.

Na kraju, ostaje nam da se u ime *Pro Net*a zahvalimo firmi „Data Engineering“ na izradi zaštitnog znaka *Pro Net*a.

NetMail

Od nedavno je omogućeno slanje *Netmaile* (privatne pošte) sa *Pro Net* BBS-ova na drugu domaću mrežu SET Net. Ova saradnja otvorena je u okviru ideja postavljenih od strane novootvorenog Jugoslovenskog udruženja računarskih komunikacija (YUCCA) koje sa sobom povestvarenjem svih računarskih sistema kod nas (od ličnicarskih računara do BBS-ova).

Učešće u Pro Net konferencijama

Da biste sreli prvo da pišete poruke u *Pro Net* konferencijama na BBS-u Politika treba da pošaljete poruku svespu ili fiksivnom korisniku *Pro Net* i da zamolite za takav nivo pristupa. Za čitanje je dovoljno imati i redovan nivo pristupa (5 ili 10).

poslednje vreme priča se o FLI i FLC formatu zapisa animacija, Stackera 4.0 i „zelenom“ PC-u. Moderator je Marko Filiposki.

PRO.Oglasi su jedna od rado čitanih konferencija. Trudimo se da u njoj budu samo poruke u kojima se nešto oglašava ili traži, da bi je tako pročitali od nepotrebnih diskusija o proizvodima, koje otežavaju čitanje korisniku koji želi da pradi konferenciju.

PRO.Science (Nauka) je novootvorena konferencija i ne očekujemo da će u prvo vreme biti popularnija od onih koje se bave računarskim temama. Međutim, nadamo se da ćemo probranim porukama, poput one Dragana Dimitrijevića o polivalentnoj logici, probuditi interesovanje korisnika i za takve teme.

KON TIKI

SOFTWARE & HARDWARE

EGS 28/24 SPECTRUM

- GRAFIČKA KARTICA ZA A2000/3000/4000
- REZOLUCIJE OD 320x256 do 1600x1280
- NISU POTREBNA DVA MONITORA
- HARDVERSKI BUTER
- EKRANSKI PRIKAZ U 24 BIT-a
- WORKBENCH U REZOLUCIJI 1600x1280 III
- EGS PAINT PROFESIONALNI PAINT PROGRAM

1 298 DM

DISKETE

- 3.5" DD
- NO NAME 1.5 DM
- MITSUBISHI 1.8 DM
- BASF 1.8 DM
- SONY 1.8 DM
- 3.5" HD
- MICROFLOPPY 1.6 DM
- SKC 2.0 DM
- BASF EXTRA 2.3 DM
- FUJI 2.2 DM

POPUST NA VEĆE KOLIČINE

D. VUKASOVIĆA 82/29
11077 N. BEOGRAD

TEL. 011-154-836

RADNO VREME

Od 11 do 19 časova
svakog dana osim nedelje

AMIGA 1200

- AMIGA 1200 - 948 DM
- AMIGA 1200 + 40 Mb HD - 1298 DM
- AMIGA 1200 + 80 Mb HD - 1398 DM
- AMIGA 1200 + 120 Mb HD - 1548 DM

OPREMA ZA A1200

- 32 BIT MEMORIJA 4 Mb, sat, opc. FPU - 598 DM
- 1230 TURBO BOARD 40MHz/4Mb.FPU - 1698 DM
- MICROBOTICS M1230XA 50/50/4 - 1898 DM

AMIGA 4000

- AMIGA 4000/030, 4Mb RAM, 120Mb - 3498 DM
- AMIGA 4000/040, 6Mb RAM, 250Mb - 5498 DM

DAGO MODEM DIGI-GEN II

- EXTERNI FAX/MODEM 14400
- 14400 BAUDA DATA
- 14400 FAX
- V32bis, V42bis, MNPS, LAPM, ASL
- FAX KLASA 112
- 2400 bps do 57600 bps
- MULTIFUNKCIONALNI GENLOCK
- DIGITALNI VIDEO PROCESOR
- DIGITALNI EFEKT GENERATOR
- AUDIO MIXER SA TRI KANALA
- AUTOMATSKI RGB SPLITTER
- Y-C I KOMPOZITNI ULAZ I IZLAZ

500 DM

2998 DM

SOFTWARE

- ARMOUR GEDDON II
- ZOOL II (AGA)
- PERIHELION
- MR.NUTZ
- INNOCENT UNTIL CAUGHT
- HUGO (FINAL)
- BIG SEA
- BENEATH A STEEL SKY
- BRIAN THE LION
- LEGACY OF SORASIL
- SCALA ART
- WORDSWORTH V3.0
- MULTITERM V3.6
- HANNA BARBARA STUDIO
- MAXON C++ V1.2
- VIDEO CONTROL V1.1
- VIDEO TRACKER V1.0

Amiga

AMIGA

SB SOFT

C-64

- najnoviji hitovi
- igre za Amigu 500
- igre za Amigu 1200
- katalog na disketi
- kvalitetna i brza isporuka

- veliki izbor igara
- rok isporuke 24 sata
- povoljna cena
- preko 1000 članova sa garancijom kvaliteta

(011)
130-684

AMIGA - najnovije igre po najpovoljnijim cenama. Izrada infira po narudbi i popravka džojstika. Tel: 011/619-765.

NAJNOVIJE igre po najpovoljnijim cenama. Prodaja: kompjutera, džojstika, disketa. Tel: 011/834-574.

-FLASH-

NAJNOVIJE IGRICE SA
TOP 18
SINOVNIJE PO DISKETI
0,25 DIN
SVE IGRICE SA TOP 18
0,25 DIN
TELEFON: 021/882-984



SOFT & HARDWARE
011 4881-677
Elektronika, Pile, Hard Disk, Kasete, Diskete, Preradba teksta.

PROŠIRENJA za Amigu 500, 2000, hard diskovi - jeftino. Tel: 021/614-631.

AMIGU 500 sa opremom kupujem. Tel: 011/158-956.

BERZA kompjutera - Amiga, Atari St, PC 286, 386. Najpovoljnije! Tel: 011/191-730.

MIDI interfejs za Amigu samo 50 dem. Tel: 021/392-998.

SERVIS
KOMPIJUTERA I OPREME
021/614-631

CENE MALIH OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šalijete treba da bude čitko otkukan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, C-64, Atari, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: Svet kompjutera, (malih oglasa)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na **NOVI ŽIRO RAČUN:**
40801-603-9-24875

sa naznakom "Kompanija Politika, mali oglas u Svetu kompjutera".

Cena malog oglasa do 10 reči - 2,5 N. DIN., svaka sledeća reč - 0,2 N. DIN.

Na ukupnu sumu dodati 7% poreza. Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se na telefon redakcije: 011-322-0552.

VEĆI OGLASI

1/2 (V) (95x275mm) 150 N.DIN.	1/4 (95x135mm) 80 N. DIN.	1/2 (H) (195x135mm) 160 N. DIN.
1/8 (95x65mm) 40 N. DIN.	1/16 (V) (45x65mm) 20 N. DIN.	1/16 (H) (45x65mm) 10 N. DIN.

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

AMIGA FORT

HITOV IGRICE.

Amiga/Golden II 2D, Apocalypse 3D, Big Sea 4D, Daily Shop 7 2D (AGA), Legacy of Sorrel 3D (Herc Quest II), Liberation 3D (ECS), King's Tale 3D, Insect Hunt Caught 10D, Seek & Destroy 4D (AGA/A500), Strike's Spares, Death & Steel Sky 15D, Lamborghini American Challenge 2D, Blue & Gray 2D, Christopher Columbus 4D (AGA/A500), Second Samurai 3D/2D (AGA/A500), Simon the Sorcerer 4D (AGA/A500), Wing Commander 3D/2D (AGA/A500), Alfred Chicken 4D (AGA/A500), Pirates Gold 2D (AGA), Dennis 2D (AGA), Tetris 4D, Naughty ones 4D, Winter Olympics '94 3D, Dukka's Six 2D, Jermie Puk 3D (AGA/A500), Slide Mania 3D (AGA), Terminator II 2D, Star Wars 3D, Ocean Enginer 2D/2D (AGA/A500), Zool 3D, Tornado 4D, Daily Blues Galactic 4D (AGA/A500), Pebble Fantasies 4D (AGA/A500), Alien Breed II 4D/3D (AGA/A500), Goldmine II 6D, Cool Spot 3D, Uridium II 2D

I JOŠ MNOGO, MNOGO NOVH I STARIH HITOVA!!!!

HITOV I USLUŽNI:

WordNorth III 4D, Hansa Barbara Animation Workshop 3D, DMS V2.02 4D, Word Assembler V1 2D/32bit, Video Tracker V1.4 4D, Virus Workshop V3.2 4D, TKED 4D, Exotic Ripper V2.18 4D, NCGam V3.02 4D, Deepac 3 V2.0 4D, Hansa Games 4D V1.2 4D, Magic Icons 4D, Term V3.4, Reflections V2.5 3D, CNet Pro V3.04 2D, ADPro V2.5 4D, Polyline V1.2, MailLab Plus, Pictures 4D, Fast Writer V1.0 7D, Alladin 4D V3.0 3D, Image Master v1 3D, Clarissa V3.0 2D DynCAD V2.04 4D, Amiga Developer V3.1 3D, SAS C V6.5 6D, A.O.R.M. 3D

CENE SNIŽAVANJE KRE - 05 DIN
SNIŽAVANJE ISKLJUČNI - 1.0 DIN

	No Name	Mitsubishi
Usluzni	2,50	3,00
Igre	2,00	2,50

Besplatni katalog na disketi uz prvu narudžbu!!!

021/614-909

Amiga Fort
Grčko Školska 3
21000 Novi Sad

AMD ELECTRONIC SERVICE

021/338-387 KISAČKA 30
21000 Novi Sad

RADNO VREME: Radnik dan od 10 do 19 časova
Subotom od 10 do 14 časova

PRODAJA POLOVNIH RAČUNARA.

Commodore C64+, Kasetofon, Ispravljač, Kablovi od 150 DEM
Commodore C64+, Disk Drive, Ispravljač, Kablovi od 240 DEM
AMIGA 500 V1.2 + 1 MB RAM, Mz, Ispravljač, Modulator, Diskete, Kablovi, Literatura od 400 DEM
AMIGA 500 V1.3 + 1 MB RAM, Mz, Ispravljač, Modulator, Diskete, Kablovi, Literatura od 500 DEM
AMIGA 600 V2.0 + 1 MB RAM, Mz, Ispravljač, Diskete, Kablovi, Literatura od 550 DEM
AMIGA 1200 V3.0 NOVA! 2 MB RAM, Mz, Ispravljač, Diskete, Kablovi, Literatura od 900 DEM

(Uz SVAKI Računar dobijete GARANCIJU od 6 meseci)

PRODAJEMO Perifernu opremu za gore navedene RAČUNARE!

Eksterni Disk Driveovi za A500/600/1200, HARD-DISKOV I 2,5 i 3,5"
Disk Drive-ovi i Kasetofoni za Commodore 64/128
Kvalitetne DISKETE 5,25" HD sa preovladom SAMO 10 DEM po kaseti!
Kupite sa diskete 1,5" i 5,25" DŽOJSTIKU za AMIGA C64 računare
Mlađi GENIUS sa PC; Mlađi sa AMIGU ITD...
SUPER FONIDA - STREAMER E5COM 250Mb = 400 DEM
Streamer Kasete 3M 250Mb pune odobnih programa, kao NOVE = 60 DEM

SERVISIRAMO AMICE i Commodore 64/128

NAJPOVOLJNIJE CENE OTKUPA AMIGA i
COMMODORE RAČUNARA I SVE PERIFERNE
OPREME ZA TE RAČUNARE!!! ZAMENA -
A500-A1200, C64-A500, A500-A600 ITD!



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler N° 1

☎ 011 / 190-124 i 101-372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 5000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE.

Der Clou (ark. 4D), Apocalypse (pac. 3D), Eggminolor - EkimentDay(pac.2D), Dimo's Quest (ark.1D), Legacy of Sorasil (HeroQuest II 3D), Perihelon (PRP 5D), Darkmere (adv. 4D), Armour Geddon II (pac. 2D), Beneath a Steel Sky (adv. 1SD), Mialle Over Xerion (even.pac. 1D), Brian The Lion (ark. 3D), Manchester United II (fudbal 2D), Skid Marks v1.06 (rike 3D), Liberation (adv.3D), Parcheese (pac.12 se dovođa), Eye of Storm (even.pac. 2D), Real Genius (kg. 1D), Miner's Girl (prot. 2D), Big See (adv. 4D), Innocent Until Caught (sr. adv. 10D), Olympic Hockey (1D), BombX (rav. 1D), Puggsy (plat. 4D), Reunion (simulva. 6D), Skol Deluxe 2 (kartic 2D), Lamborghini American Challenge (tako 2D), Mr. Nutz (prikada 3D), Tetris II (gornja za 2 igraće)

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Animation Workshop Hanna & Barbera, WordWorth v3.0, PPSHOW v4.0, Maxxon C++ Developer, Periodic Tobeles Elements, QualerBack v 7.2.1, Video Tracker, Pen Pal v1.56, Virtual Reality Studio II, Astro '94, TS Morph v3.0, U-Chess v2.72, AD Pro v2.5, Tracc II II, Studio 16 v3.0, FM Synthesizer II

LIGHT RAVE - 3D tancer i animator

Programе snimamo na vašim li ili osam disketama proverec i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitete, jeftine i brze usluge

	AMIGA CENTAR software & hardware 4 godine	DISKETE :
		3.5" 2DD od 15.-
		3.5" 2HD od 17.-
		5.25" 2DD od 10.-
		5.25" 2HD od 15.-

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

KOMPIJUTERI

- Amiga 600
- Amiga 600HD
- Amiga 2000 (v 2.05)
- Amiga 1200
- Amiga 4000/030
- Amiga 4000/040

POVOLJNE CENE ZA IZUZETNO

HARDWARE / DODACI

- MEMORIJA 512Kb 100 dem
- MEMORIJA 2Mb 320 dem
- MEMORIJA za 500 plus od 100 dem
- MEMORIJA za 600 150 dem
- SAMPLER GVP DSS 300 dem
- DIGITALIZATOR SLIKE od 550 dem
- MIDI INTERFACE 150 dem
- HARD DISK A590 plus 600 dem
- HARD DISK 220Mb 1200 dem
- MIS GOLDEN IMAGE 100 dem
- KOLOR MONITOR 1940 1100 dem
- KOLOR MONITOR 1084S 800 dem
- HANDY SCANNER 400dpi/64 400 dem
- MODEM eksterni 2400 250 dem
- CD ROM za A500 400 dem

AMIGA CD32
+ Joybani + CD sa dva igre ... 850 DEM

AMIGA BOOKS literatura samo kod nas

SKANDALOZNE CENE !!!

- * Proširenje od 512 Kb od 90 dem
- * PCMCIA 2Mb 330 dem
- * Modem 14400 + kabl 630 dem
- * HD 220 Mb za A500 1100 dem
- * Genlock ROYTEC 550 dem

Kod nas možete nabaviti na juviji broj **AMIGA STYLE-a**

I OSTALO ZA VAŠ KOMPIJUTER

OSTALE PONUDE

- Quick Shot II 25 dem
- Quick Shot II Turbo 38 dem
- Kempston Pro Black 40 dem
- Kempston Special 50 dem
- Kempston Blue Star 80 dem
- Special Mini 50 dem
- Blue Star Mini 60 dem
- Super Star 90 dem
- Mega Star 60 dem
- Filter stakleni 65 dem
- Mosaic pad 10 dem
- Kulja za 80 disketa 30 dem
- Modem Supra 24/96 FAX 400 dem
- Supra 14400 FAX 850 dem
- US ROBOTICS 14400 900 dem
- Genlock ED PAL 850 dem
- Genlock ED VC 1100 dem
- Genlock ED SIRIUS 2000 dem
- Epson LX 400/800 490 dem
- Star LC 24/20 350 dem
- HP IV (600x600) 2900 dem

AMIGA 1200

- AMIGA 1200 8000 DEM
- A1200HD 40Mb 1300 DEM
- A1200HD 85Mb 1500 DEM
- A1200HD 120Mb 1650 DEM
- A1200HD 210Mb 1830 DEM
- 4Mb Fast+Coproc.+Clock 800 DEM
- MBX 030 accelerator 1700 DEM

AGA igre: Total Carnage, Global Effect, Rules of Engagement II, International Karate+, Skidmarks, Liberation, Castle II, Star Track (HD), Second Samurai, Menu A'enas
AGA uslužni: WordWorth v 3.0, Montage 24, Superbase Pro IV v 1.3, Maxxon/Cinema 4D, Scale MM300, Brilliance, ADPro v2.5, Final Writer
Animation/Workshop Hanna&Barbera
I veliki broj profesionalnih programa za animaciju i tiskanje

Troškove pakovanja i poštarine nosi kupac
Sve reklamacije uvažavamo

AMIGA CENTAR
011 / 190-124
101-372

■ VSIJAV ■ VSIJAV ■ VSIJAV ■ VSIJAV

RAD. DANOM OD 10-19^h
SUBOTOM OD 10 DO 14^h

■ VSIJAV ■ VSIJAV ■ VSIJAV ■ VSIJAV

NEDELJOM I PRAZNICIMA
NE RADIMO



NADA AMIGA

**-AMIGA 1200-
-HARD-
-DISKOVI-
-PLOČE-
-KARTICE-
-DD DISKETE-
-OPREMA -**

NAJNOVIJE IGRE I USLUŽNI PROGRAMI:

IGRE:

- Star control
- Perihelion
- Xerion
- Zool II *AGA*
- Hugo (nova verzija)
- Clou
- Formula 1 Domark
- Big sea
- Innocent
- Arm. Geddon 2
- ITD.

USLUŽNI:

- Miro fax
- Diavolo
- Real 3d 2.0
- Sys info 323 i 324
- Word Worth 3
- Final Writer
- Videotrac
- Maxxon VI.1
- Scheduler VI.0
- ASIN for CD
- ITD.

Primamo porudžbine

Tel: 4883-120 Fax: 4888-234

M&S Soft

PC & AMIGA

od 10 godina
na Trg

POPUST
10+1

- *VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH
PROGRAMA I IGARA
- *KVALITETNA I BRZA ISPORUKA
- *PROFESIONALNA USLUGA
- *TRAŽITE KATALOG

3.5 DD I HD

5.25 HD

OTKUPLJUJEMO I
PRODAJEMO
NOVE DISKETE
(može i na veliko)

Miša Nikolajević, III Bulevar 130/193, 11070 N. Beograd



011 / 146-744

PREDUZEĆE

DINA TEHNO

Tel. 011/ 14-64-14

Bul. Lenjina 123
11070 N. Beograd

AMIGA

- veliki izbor igara i uslužnih programa za vašu
A500, A500+, A600, A600HD, A1200, A1200HD
- besplatan katalog igara i programa
- veliki izbor disketa i kutija za diskete
- povoljne cene
- brza i kvalitetna usluga

PC

286
386
486

- veliki izbor igara i uslužnih programa za sve
PC računare
- besplatan katalog
- veliki izbor 3.5" i 5.25" disketa
- povoljne cene
- brza i kvalitetna usluga

SERVIS

- OTKUP KORIŠĆENIH I NEISPRAVNIH
RAČUNARA I PRATEĆE OPREME
- PRODAJA REPARIRANIH RAČUNARA
- GARANCIJA 6 MESECI
- KOMISIONA PRODAJA RAČUNARA I
OPREME

VELIKI IZBOR:

- RAČUNARA
- KOMPONENTI
- PRATEĆE OPREME
- DŽOJSTIKA
- DISKETA
- KUTIJA ZA DISKETE
- PRIKLJUČNIH KABLOVA



AMIGA 1200

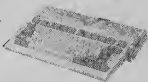
32 bit 68000 procesor, 2 Mb RAM-a, ugrađeni RF modulator, Kick Start v3.0, AGA set čipova, opciono hard disk (20-200 Mb), 3.5 inčna disk jedinica, miš, ispravljač, WorkBench, literatura

Garancija 12 meseci

AMIGA 600

1 Mb RAM-a, ugrađeni RF modulator, Kick Start v3.0, 3.5 inčna floppy disk jedinica, AT-IDE hard disk kontroler, miš, ispravljač, WorkBench, literatura

Garancija 12 meseci



COMMODORE 64/128

Najprodavaniji kućni računar - savršen za početnike. Osnovna konfiguracija: računar, kasetofon, ispravljač, antenski kabl, džojstik, igre. Mogućnost priključenja disk jedinice.

Garancija 3 meseca.



od ISO DCM

PERIFERIJE

Monitori, memorijska proširenja (512 Kb - 2 Mb), FM modulatori, miševi, disk jedinice Amiga Action Replay, sve vrste kablova, ispravljača, Epson štampači, moduli, kutije za diske, Disk Cleaner-I, literatura, Amiga Style magazin

OTKUP

Kupujemo ispravne, neispravne, starije, nekompletne Amige 500, 600, 1200, Commodore 64/128, opremu (monitore, štampače, disk jedinice), diske (3.5 inčne, nove i polovne), delove. Mogućnost komisione prodaje (povratna IO DEM) Pravna zaštita pri kupoprodaji. Otkupne cene 5% niže od prodajnih



DŽOJSTICI

Ogroman izbor džojstika: Quick Shoot 1, Quick Shoot 2, Quick Shoot 2 Turbo, Quick Joy 1 Turbo, Quick Joy 2 Turbo, Quick Joy Super Charger, Quick Joy Turbo Board, Quick Joy Jet Fighter, Quick Joy Mega Board, Quick Joy Mega Star, Turbo Mike, Pylon 1, Competition Pro

SOFTWARE

Najveći izbor igara, najnoviji hitovi, 100% virus free (Amiga 500/600/1200). Veliki izbor najboljih uslužnih programa. Kompletan software za Amigu 1200

DISKETE: 3.5 inča DD - HD, 5.25 inča HD, No Name, BASF, TDK, SONY



KOMPUTER SERVIS

• Besplatna procena kvaliteta, najniže (fiksné) cene delova, najbrže popravka, garancija rada, najpovoljnija usluga, isparacija glava štampača, otkup neispravnih računara i delova,



DigitTech

DIGITAL TECHNOLOGIES



Ilije
Garašanina
27

Tašmajdan
Beograd
011 339-165
08-20 h

ASTROSOFT AMIGA Programi
 Kvalitetno, Brzo
 100% Bez Virusa
 V. Masleše 118, 21000 N. Sad
 Povoljne Cene !!!
021/314-994 Prodaja Nalepnica
 Katalog na disketi

Najnoviji programi za
 vašu ili našu
 feketnu
011/138-209
GOG
 SOFT
 Amiga
 500
 1200

Najpovoljniji softver i hardver
VELIKI POPUSTI
amiga
 Milicević Dejan
 Majnaska br. 8 i 27, Mart br. 26
 Tel: 011/777-309 ili 232-875
 PREDK 1000 KUPAČA SU
 GARANCIJA KVALITETA!

AMIGA STUDIO SUBOTICA
 Imamo **SVE** najnovije programe i igre !!!
 SUPERPOVOLJNO : AMIGE 1200 i 500 III
 Diskete , joystick , drajvove , kutije , VBS itd.
 P. Lekovića 51, Subotica, tel.: (024) 25-671



Copy Club AMIGA 500/600/1200
 011/347 - 288
 Najnoviji software, najjeftinije diskete!

INTERCOMP - prodaja i otkup Amiga 500 i 1200, veliki izbor praznih i zamjenih disketa Tel: 011/405-81; 035/224-107.

Amiga
 PUTOSKI PUT 35B N. SAD
ZEN SOFT
 NOVI I STARI PROGRAMI
 DISKETE 3.5" DD I HD
021/396-390

AMIGA CLUB
 Igre i programi
 Milan Brandelović
 V. Nikolajevića 61
 16000 Leskovac
 tel: 016/44-344

AMIGA 500, proširenje, modulator, 100 disketa, ožičenje, kutije za diskete, literatura. Tel: 011/400-076.

GVP Series II SCSI/RAM Controller Card
 * High Speed DMA SCSI kontroler, mogućnost priključivanja do 7 uređaja
 * Podrška do 8MB FAST RAM-a, standardnim SIMM-ovima od 1MB (za PC)
 * Ukoliko imate Amiga 2000, i želite da priključite hard disk, CD ROM,
 Streamer, Syquest, i još četiri SCSI uređaja ovo je idealno rešenje za vas!

PC PROGRAMI I IGRE

NAJPOVOLJNIJE
 SNIMAMO PC
 PROGRAME I IGRE

0,1 din
0,2 din
0,3 din
0,4 din

KATALOG POŠTOM
 ILI FAXOM

193-638 BOŠKO
 197-184 MIŠA

SVAKI DAN
 09-19 h

- IZRADA
 PROGRAMA
 - OTKUP I PRODAJA
 PC OPREME
 - OTKUP I PRODAJA
 DISKETA
 - POPUSTI
 - POKLONI
 - NAGRADE

RAZMENA 1:1

MILICE ŠUVAKOVIĆ 8/6; HERCEGOVAČKA 25

PC FRONTIER
 021/352 24
 54395
 Svakom PC programom
 70 din besplatno
 4 programiranja
 KOD ZA OPG. 04-03-21-24-28

IBM PC
PROGRAMI
 INSTALACIJA I OBUKA
011/542-916

REDEX
 COMPUTER SHOP

• MOUSE "OUTRONIX" SA ADAPTEROM 40 DEM
 • HARD DIZOVI 4 x 8 x 8 200 0 DEM
 • "OUTRONIX" TABLATURE 50 DEM

UL. MITROPOCITA PETRA B, NU "BRAČA STANKOVIĆ" **764-451**

PC PROFESSIONAL
 NAJPOVOLJNIJA PONUDA
USLUŽNIH PROGRAMA
 CENE DO
10 DM

GRAFIKA : COREL DRAW 4.0, CANVA 3.2, FRACAL DESIGNER 3.0
 ANIMACIJA : POSTUDIO 3.0, ZEFEX, JOOBEK, TOPAZ 4.2
 BAZE : CLIPPER 2.0, ACCESS 1.1, PARADOX 4.0, CLARION 3.0
 DESKTOP : COREL VENTURA 4.2, QUARKXPRESS 3.2, PAGE MAKER
 JEZO : VISUAL BASIC 3.0, TURBO PASCAL PROFP, COBOL 4.5, C++
 TEXT PROCESORI : WINWORD 5.0, WORDPERFECT 5.0, AMPRO D
 TABELE : EXCELL 5.0, QUATROPRO 5.0, LOTUS 123...
 I SVE OSTALO : COREL DRAW UPDATE 2 UTILITY (za Amiga PC teke),
 AUTOCAD 12, ELEKTRONIKA (JOCAL PS i scg), PREZENTACIJA (Brazo 2.0,
 Hardware Graphics 2.0), KOMUNIKACIJE (Fax Modem), NORIS DOGACI za ba-
 ze i grafike, DOS 6.2, WEBSTER'S DICIONARY, NORTON DESKTOP 3.0
 KAD I SVE NOVO ŠTO SE U MEDUVREMENU POJAVILO
 - JAVITE SE ZA INFORMACIJE I BESPLATAN KATALOG -
 (011) **133-584**
663-282
 - POSLJE 16h

IGRE & PROGRAMI
011/155-154 DANE
 JURICA GAJARINA 71/46
 300 IGARA 1HD = 0,3 DM

MIDI adapter za Sound blaster samo 45 DEM. Tel: 021/392-989.

NAJJEFTINIJE I Programi za PC - 0,4 DEM, igre od 0,2-0,4; nove diskete 5,25 HD (1,5) Berza komputera - Alan ST, Amiga, PC Tel: 011/191-730, Bogdan.

BBS POLITIKA 3229-148

MACROSOFT - prodaja najboljih igara i programa za PC Tel: 018/22-306; 018/21-472.

Diler Soft

PROGRAMI

- *** 3D Stud_o 3.0 - 8HD - 5
- *** 3D Design PL_s (rendering, ritzejing, animacije) - 5HD - 15
- *** Vista P_o v3.05 (najbolji program za generisanje terena) - 2HD - 15
- *** Coral Vantu_a v4.2 - 7HD - 15
- *** Ahdus Photo Styl_r v2.0 - 6HD - 15
- *** Imaga in Color P_o v3.2 - 7HD - 15
- *** Aichemy P_o v1.75 - 3HD - 10
- *** Hi Jack Color Aparat_n - 3HD - 10
- *** Bória_d C++ 4.0 v4.0 - 22HD - 20
- *** Word Parfe_t Win v6.0 - 13HD - 15
- *** Norton Desk_t p v3.0 Win - 7HD - 15
- *** Idzaal_t - 1HD - 5

NEW

Z Script (program koji svaki printer
pružava u Post-Script. Omogućava
stampaču u konfir-šitu i svi ostale
prednosti Post-Scripta) - 2HD - 15

- * 3D Stud_o 3.0 - 8HD + poklon Efakti - 4HD - 20
(Euvajte se beta verzija, ova to nije)
- * CorelOR_W 4.0 - 12 HD - 16 (novija verzija, bez bagova)
- * Word For Windo_s 6.0 - 9HD - 16 (prodajna verzija, nije Preview)
- * Fraktal Design Paint_r 2.0 - 6HD - 10
(najbolji program za crtanje, Svet kompjutera 12/93)
- * Visions - The Astrology Syst_m - 1HD - 5

Svi programi su testirani i garantovano bez virusa!

- Popusti na količinu:
+
besplatno snimanja
DOS Navigator
- platite 3 programa (vrednosti 10-20) dobijete 4 *
 - platite 4 programa (vrednosti 10-20) dobijete 5 *
 - platite 5 programa (vrednosti 10-20) dobijete 7 **
 - platite 6 programa (vrednosti 10-20) dobijete 8 **
 - platite 7 programa (vrednosti 10-20) dobijete 10 ***

Kupcima tri i više programa besplatno snimanje DOS 6.2 (3HD) III

MUZIČKI PROGRAMI

- Mki Soft Stud_o 3.1 (Win) - 1HD - 5
- Voyce (DOS) - 9HD - 5
- Kadenza - 2HD - 5
- Muzical_r GS - 9HD - 5
- Med_Stage - 2HD - 5
- MidiSH_p - 7HD - 10
- Rave For Windo_s - 9HD - 5
- Multimedia Sound Stud_o - 9HD - 5
- Win_Lite 2.0 (Win) - 1HD - 5
- TX-Rock Music - 1HD - 5
- Svih 10 muzičkih za 40
- Acc_s 1.1 - 7HD - 15
- Adobe Illustrator_4.0 - 9HD - 15
- Adobe PhotoSh_p 2.5 - 4HD - 10
- Animat_r Pro - 9HD - 10
- AutoCAD 12 for Windo_s - 16HD - 20
- Borla_d C++ 3.1 - 15HD - 15
- Clip_r 5.2 - 3HD - 5
- Deluxe Paint_III 2.0 - 4HD - 10
- Design_r 4.0 - 42HD - 15
- Exc_4.0 - 9HD - 10
- FontGraph_r 3.5 - 1HD - 5
- Frame Mak_r 3.0 - 5HD - 10
- Harvard Graphi_s - 4HD - 10
- Hija_k - 2HD - 5
- Math_C - 2HD - 10
- Mathemat_d - 4HD - 10
(obe metašifra za 15)
- MicroSo_J C++ 7.0 - 3HD - 10
- Visual BAS_C 3.0 Pro - 9HD - 15
- MS View_J C++ Pro - 22HD - 20
- MS Word For W_n 2.0 - 6HD - 10
- MS Word For W_n 6.0 - 9HD - 15
- Parad_x 4.5 - 4HD - 10
- Page Mak_r 5.0 - 6HD - 10
- PerFORM_P_o - 6HD - 10
- PhotoPrint_h - 2HD - 5
- Photo Styl_r - 3HD - 5
- Picture Public_r 3.1 - 4HD - 10
- Picture Public_r 4.0 - 4HD - 10
- Procom + For Windo_s - 4HD - 5
- QuarkXp_r_s 3.1 - 6HD - 10
- Quattro P_o 5.0 - 6HD - 10
- Recognita_PL 1.2 - 1 - 5
- Top_2 VGA 4.0 - 8HD - 15
- Venture Public_r 4.1 - 6HD - 10
- VP_C 6.0 - 1HD - 5
- Win Fax P_o 3.0 - 3HD - 5
- Word Perfe_I DOS 6.0 - 7HD - 10
- Word Perfe_J For Win 6.0 - 13HD - 15

Lajavi Krelac komercijalna verzija

Program domaćeg autora, Voje Gašića, za elegantan rad sa zvučnim fajlovima (WAV i MIDI). Cena programa je 20. Dva diskovi (prikupljanja i obrada Nanađ Vesović) sadrže repliku iz najpopularnijih filmova i "svakodnevnog života".

Cena jednog data diska (disketa) je 5.

Paket: program Lajavi Krelac
+ svi data diskovi (15HD)
za samo 50.

Crveni Rimov 1HD

Belkanski špilovi 1HD

Redovan tređ 2HD

Ko te tamo peva 1HD

Belkan ekspres 1HD

Meratenci tris počasn krug 4HD

Hajlander, Kamil podzemlje, Džemo šand, Mad Max 1HD

Isleri Slobodana Milicević 1HD

Priložak doći i unuku sa bozina krelom Skupština Srbija 2HD

MS Windo_s 3.1 For Central & Eastern Europe - 8HD - 20
Pored ostalih prednosti omogućuje korišćenje svih fontova sa našim, latiničnim slovima u novom standardu, kao i veliki broj dirilčnih fontova. Izaberte u merku Sifru i rapki jetku.

MS Windows For Workgr_s 3.11-10HD - 20
Povoz MicroSofta, idealan za mreže. Zbog najboljih prikriti i ostalih drajera (jedni evarno bezvisti prikrit drajer), znatno napredniji program Managera..., MS Windows For Workgrupe preporučujemo čak i vlasnicima pojedinačnih kompjutera.

Kupcima pet i više programa
jedan od ova dva operativna sistema snimamo besplatno!!!

IGRE

Imamo sve igre sa Top 10 PC ovog i sledećeg meseca, kao i sve najbolje igre (poše ne grizimo bez prathodnih godinu dana)!!!
Cena snimanja igara (bez obzira na dužinu):

- 1 igra 3
- 2 igre 5
- 5 igre 10 (svaka sledeća po 2)
- 6 igara 10 prilikom druge kupovine
- 7 igara 10 za stalne kupce (koji kupuju bar jednom mesečno)

DISKETE I STRIMERI

3.5 HD 5.25 HD Mini 2120

Katalog snimamo na vašu disketu prilikom prve porudžbine ili kada nam pošaljete disketu i 1 novi dinar za poštomu.
Pokrtaje prikratno slanja narudžbina (saljemo isključivo preporučano) snosi kupac (okvirno, za 10 disketa 3 nova dinara).
Adresa: Dušana Vukasovića 74/31, 11677 Novi Beograd

PC 011/172-234 PC

Isključivo, samo kod nas, Rebel Assault (nastavak K=Ilinga) na disketama razbijeno na 15 misija (400 MB)!!!

NOVO! NAJEFTINIJE! NAJBOLJE!

PC PROGRAMI I IGRE

Cena snimanja 1 diskete sa igrama, odnosno cena snimanja 1 igre koja je manja od veličine diskete..... **0.2 DM**
 Cena snimanja 1 Windows igre..... **0.05 DM**

Cena snimanja 1 diskete sa programima..... **0.5 DM**

Cena snimanja 1 programa koji je manji od veličine diskete..... **0.3 DM**

DISKETE 5.25", 3.5"..... pozovite

Servis i otkup PC opreme i komponenti

RAZMENA 1:1

Katalog šaljem faksom i modemom

Nikola Bjegović
 ul. Zvečanska 6
 11000 Beograd

648-813

Svakim danom osim nedelje

od 11⁰⁰ - 20⁰⁰ h



★ OGNJASOFT ★

PC IGRE & PROGRAMI

OGNJASOFT BBS
 2400-9600bps
 MNP5, v42bis
 Svakve noći od 22 do 06 časova

TURBO CAD
 Microsoft Designer 14.0
 IMAGE IN COLOR Pro. v3.2
 3D Studio v3.0
 Fractal Designer Number 2.0
 MS Word v6.0
PLANIX
 MS Excel v5.0
 IMAGE AIR PACK FOR 3053

Dragan Ognjević
 Bulevar Lenjina 27/5
 11070 Novi Beograd
 kod Hotela HYATT

011/141-752

- Profesionalna usluga
- Povoljne cene
- Najnovije igre
- Najnoviji programi

Zaštitite budućnost

Potrebni su vam samo CD-Romi

Uvek korak ispred

SNIMANJE SOFTWARE- NA CD-ROM PLOČE I

Imate probleme sa snimanjem podataka?

Imamo rešenje za Vas!

• Vredno snimanje na CD-Rom!

• Max. kapacitet 640 MB po ploči.

• Mogućnost izbora i iz nule

opremanje diskete programima

Cena snimanja 1m ploče
 358 R.D.

HARDWARE :

Multimedija konfiguracija :

486 DLX/40MB/2/8MB RAM

220 MB HDD, 3.5" Floppy

CD ROM Drive, SB Pro

zvukni kartica+vezbrics

Windows accelerator

Color SVGA monitor

Mouse + 100 MB Programi

Cena kompleta 1998 R.D.

024/31.906

024/52.980



IGRE PROGRAMI
UPUTSTVA SAVETI
SONY CD-ROM DOUBLE SPEED

REBEL SOFT

011/622-914

7. JULA 58 (kod Kalemegdana)

ul. Jovana Ristića 6, Beograd

tel/fax: 011/647-190



APP SYSTEMS

Literatura na srpskom :

MS ACCESS 1.1

PARADOX 4.5 for WIN

VISUAL BASIC 3.0 for DOS

FOX PRO2.5 for DOS & WIN

QUATTRO PRO 5.0 for DOS & WIN

do 40 % popusta pri narucivanju kompletne

servisa PC opreme

prodaja staro za novo

otkup polovne PC opreme

repariranje glava štampača

iznajmljivanje PC računara

obnavljanje ribona za štampače

Computer**Dream**

Radno vreme
radnim danom 8 - 20
subotom 8 - 15



COMPUTER DREAM
se nalazi u Nemanjinoj 4
100 m od Železničke stanice



386 DX/40 MHz/128 Cache/170 MB HD.....1720 DM
486 DX/33 MHz/VL Bus/256 Cache/170 MB HD.....2250 DM
486 DX/50 MHz/VL Bus/256 Cache/170 MB HD.....2550 DM
486 DX/66 MHz/VL Bus/256 Cache/170 MB HD.....2600 DM

Svaka konfiguracija sadrži:
4 MB RAM-a,
SVGA Video karticu 512 KB,
Mini Tower, Tastaturu 101,
Flopi disk 5.25" ili 3.5",
Super VGA mono monitor,
I/O kontroler.
Poklon miš i monitorski
držač papira.

Doplate:

SVGA Kolor monitor 330 DM
Hard disk, 250 MB 80 DM
Hard disk 340 MB 200 DM
Video kartica Trident 1 MB 50 DM
Video kartica Cirrus 1 MB 80 DM
Video kartica Cirrus VLB 1 MB 140 DM
Vesa Local Bus I/O kartica 50 DM

Casio digitalni adresari

SF 4300, 32 KB 130 DM
SF 4600, 64 KB 150 DM
SF 9300, 64 KB 330 DM

Memorijske kartice,
Interfejs za PC...

Komponente:

Hard disk 170 MB 400 DM
Hard disk 250 MB 470 DM
Hard disk 340 MB 600 DM
Hard disk 1,1 GB SCSI sa kontrolerom ... 2300 DM
Ploča 386 DX/40 240 DM
Ploča 486 DX/33 VLB 750 DM
Ploča 486 DX/50 VLB 1050 DM
Ploča 486 DX2/66 VLB 1100 DM
Flopi 3.5" 90 DM
Flopi 5.25" 110 DM
Fax/Modem MNP5 180 DM
Cirrus VGA (16,7 miliona boja) 160 DM
Cirrus VGA VLB (16,7 miliona broja) 220 DM
SIMM memorije 1M/4M 80 DM/320 DM
Koprocetor 387/40 100 DM
VEŠA Local Bus I/O kartica 80 DM
Master Boomer (Sound Blaster 2.0) 150 DM
Sound Baster 2.0 Original 180 DM
Zvučnici za Master Boomer 30 DM
Miš 30 DM
Epson LX 100 390 DM
Epson LX 400 420 DM
HP 4L 1800 DM
Toner za HP IIp 220 DM
Podloga za miša 10 DM
Džojstik Quickshot Warrior 5 50 DM
Stakleni filter za monitor 40 DM
Mrežasti filter za monitor 20 DM
Besprekidno napajanje 500 VA 550 DM
Kuler + ventilator 30 DM
Diskete 3.5" HD od 16 DM
Diskete 5.25" HD od 12 DM



REDEX
COMPUTER SHOP

OTKUP I PRODAJA
POLOVNE RAČUNARSKE OPREME
NADBRADNJA SA 28% NA 48%
POVOLJNO

764-451 ul. NITROPOLITA PETRA B, NU "BRAĆA STANKOVIĆ"



True Type FontLover
011/48-84-165
Liceance / Napravljeno

True Type
TAMIC T/C
True Type

DIXIE SOFT

Uvek najnovije i najbolje
igre i programe za PC
Smatramo da disketama i
na stranici tražimo
100% amor & vena tesu
Lokacije - pred "Beogradinke"

011/331-838
Brgskih vladara 19b

W
Cassiopeia

najpepatelnija zena
najbolji kvadrant
veliki izbor programa i igre
garantovano bez virusa
besplatno testiranje
NAZOVITE NAS

Ove stranice jako su diskete je 0,5 DM, a jako
30 disketa 0,3 DM. Najmanje različitosti je 0 DM.
Rokovani se vata i vata diskete.
Prijatelj je posrednik. Traži kompletno satiranje.
0262-772



**OTKUP PC
KONFIGURACIJA**

286, 386, 486

I PRATEĆE OPREME

ANMI PC SOFTWARE

Najnovije igre i programi.

Prodaja disketa 3.5" i 5.25"

☎ 011/455-780 (Slavija)



ENIGMA SOFTWARE CLUB

PC IGRE
PRODAJA
KAZNENA
NAGKADNE IGRE
BESPLATAN KATALOG

tel: **011/785-745**

021

- PROVERENE, INSTALACIONE VERZIJE
- UZAVAMO REKLAMACIJE

Photo Styler 2.0, Topas 4.2, Borland C++ 4.0
Excel 5.0, Quattro Pro 5.0 DCS, Najnoviji softi
za Clipper, 3DStudio 3.0, Auto CAD 12 DCS/
Win, FoxProWin 2.54DK, VisualBasicProf 3.0
Corel 4.0 u upg. Clanton 3.0, WordPerfect 6.0
Protel 5 Win, PcTools 9.0, YU T75, ...

od 15 21 h
021/27-936
021/24-904

B&V SOFT
27.Mart 20/48, Bgd
011/330-855
PC igre i programi
BBS (9600 bps) 22-06

Kupili ste ili kupujete
PC računar i programe...
imate probleme... Javite nam se!

**TEHNIČKA
PODRŠKA**

Tel: 011/76-0785

M BERZA & SERVIS PC RAČUNARA I KOMPONENTI M

- otkup polovnih PC računara i komponenti
- prodaja polovnih PC računara i komponenti
- posredovanje pri kupoprodaji računara
- izrada programa po porudžbini
- servis PC računara, programi, igre

TELEFONI:
647-918 (9-14h)
405-033 (14-19h)

software hardware **PC/XT/AT**

PlayLand

IGRE & PROGRAMI
DEMONSTRACIJA IGARA
POVOLNE CENE SNIMANJA
NAJNOVIJI SOFTWARE
KVALITETNA USLUGA
100% BEZ GREŠKE I VIRUSA

021-399-777

Novi Sad, Partizanskih Baza 17
Sound Blaster, AdLib, Diskete 3.5", 5.25" HD

Commodore

VEGA computer studio

COMMODORE 64/128 - Najveći izbor kasetnih i disketnih igara, uslužnih programa, utility diskova, kasetnih karteleta i angloana. Po vašoj želji isporučimo uplativo. Kompletan katalog je besplatan.

HARDVER: Veliko asortiman i prodaju svih vrsta kompjutera i opreme. Imamo otvoreno po vito pristupačnim cenama možete kupiti "NINTENDO" kartele za igre, THE FINAL CARTRIDGE II, najbolje module za C-64, sve vrste diskete itd.

tel: 037/805-172 non - stop

MAGIC GAMES

NAJNOVIJE I NAJJEFTINLIJE IGRE ZA PC : 1HD-0.1ND
PETROGRADSKA 1 (KALENIC) ☎ 011/446-1263
SUBOTOM, NEDELJOM I PRAZNIKOM OD 09-21

COMMODORE 16,116, plus 4: programi, pokice, literatura Tražite katalog Maksimović Juga, 11321 Lučavčina, Tel: 026/76-168.

T.N.T. soft - prodaja turbo i originalnih igara za Commodore 64 Servis !!! Tel: 034/7-12-933; 034/723-819.

COMMODORE 64 - kupujem komplet. Tel: 011618-508.

LAKI Soft, snimanje pojedinačnih programa na kaset i disku. Brzo, kvalitetno i jeftino. Tražite besplatan katalog Poslednjih 6 meseci bez jedne reklamacije garancija je našog kvaliteta Tel: 011/497-871 Vozdovac.

B-S SOFT - veliki izbor starih i novih kasetnih i disketnih igara, uslužnih programa, temelskih i mesečnih kompleta Najviše cene i Pohorska 11/21, Novi Beograd, tel: 011/602-193.

Radno vreme:
od II do 19 sati

AMIGA & C64 #1 TRANSCOM SUBOTICA

AMIGA PAŽNJA!!! FANTASTIČNA PONUDA ZA AMIGU 500+, 600 i 1200. NOVI! OD SAD PA NADALJE, SAMO KOD NAS, MEGA KOMPLETI. Prvi smo u YU nabavili originale za C64, prvi smo napravili MEGA hit i mix komplete na C64. SADA smo opet prvi i to sa AMIGOM! MEGA kompleti na **VIDEO KASETA**MA! Jedna video kasetna zamenjuje oko 150 običnih disketa. Svaki MEGA komplet sadrži od 50 do 80 igara za **SAMO 25 NOVIH DINARA** (cena kvalitete E-180 kasete je naravno uračunata). Diskete su skupe (priznajte) pa većina vas poseduje svega oko 50 do 100 disketa sa najomiljenijim igrama, ili ih stalno presnimavate novijim igrama, što nije dobro za diskete (kvare se). Koliko ste disketa bacili dosad? Video traka je 100% pouzdana i može da traje više od 10 godina. Sa našim mega kompletima ćete imati zavidnu kolekciju najboljih igara koje više nećete morati presnimavati (zbog odnosa cene i količine) jer jedan mega komplet sa 50 do 80 igara zamenjuje oko 150 snimljenih disketa (što bi vas koštalo najmanje 250 din.). Sve što Vam je potrebno za naše komplete je: AMIGA 1mb (bilo koja), naš amiga-video dodatak, Video rekorder ili player (sa plejerom ne možete snimati na traku). Cena Amiga-video dodatak (VBS) je sa softverom 60 dinara. Kada prvi put naručujete dobijate u paketu: Amiga-video dodatak, kabele za povezivanje, disketu sa softverom, 1x video kasetu MEGA KOMPLET 'LEGENDE (sa 80 igara)' i detaljno uputstvo za instalaciju i rukovanje sistemom. Ukoliko već posedujete naš ili sličan dodatak za video (ili strimer, uglavnom su svi kompatibilni) dovoljno je da nazovete i poručite neke mega komplete. Garancija za naš AV dodatak je 6 meseci. Zapamtite da samo mi nudimo

MEGA MIX i HIT komplete za AMIGU 500, 600 i za 1200 (AGA).



Svaka dva meseca novi HIT komplet sa pažljivo odabranim novitetima. Mega 1200 AGA sadrži i nove CD32 igre. Svaka video-kasetna sadrži spisak igara sa dva brojanika, prvi je isписan u realnom vremenu a drugi je prazan jer razni video rekorderi imaju razne brojanike (tako da ćete moći upisati poziciju sami, kao nekada na komodoru64. Mega AMIGA katalog sa spisakom mega kompleta i pojedinačnim igrama je isto kao i Mega C64/128 katalog 1 dinar + 1 dinar za ppt troškove. Inače na svaku otkupnu cenu dajete još ppt troškove jer ppt snosi kupac.

C64 Disk: *Mayhem in Monsterland (Creatures 3), Karanaval sup, Super Nobby 94, Experience, Starbrain, EDN, Quarks, Graystorm, Paranoia, Knaaz, Wasted Time, Metalite legend, Lemmings (24), Liverpool, Obi control, Sleepwalker (24), Spare Duesl, Bio, Troddlers (sa amiga kao lewings), Dwaaz, Friesland Games, Stone Age (34), Spare Quiz, Ormsu Siga (134), Crazy Sue II, Sallora Kid, Fred's back II, III, Battle, Darkwood, Parox, Tmracet II, Lions of Universe, Crush 'n' up, Alien III, Mega Thrusterball, Hyper space warrior, Dr or Die, Suburban Commando, Puzzle Master, Lords of the Darkness, Lethal Bombe, Cycloness, Shadow Brñ, The Reactor, Perplex II, Wings of Fire, P. Hales.*

C64 Kasetna:

C-64 MEGA KOMPLET	C-64 MEGA KOMPLET	C-64 MEGA KOMPLET	C-64 MEGA KOMPLET	C-64 MEGA KOMPLET
HIT-26	HIT-27	HIT-28	HIT-29	HIT-30

Osim ovih HIT kompleta imamo još i MIX komplete (Ulične tuče-Kečeri-Box, Pomorski-Western-Gusarski itd.). Posedujemo verovatno najveću kolekciju kasetnih originala u evropi, preko 500 naslova. Kasetni originali : SLEEPWALKER (Ocean), NOBBY THE AARDVARK (Thalonus), LEMMINGS (Psygnosis), MAYHEM IN MONSTERLAND (Apex). Zapamtite da svi pirati kupuju od nas! Mi snimamo direktno sa originala a ostali snimaju sa naših kopija, znači 90% lošije, nekvalitetnije! Cene: Snimanje 2 originala (ili 3 kompleta) je 3.5 , snimanje 2 diskete je 3.95 , prazna kasetna je 3, prazna disketa je 1, ppt troškovi su 3 dinara

**7 godina sa Vama, 7 godina YU #1
KVALITET - PONOS - TRADICIJA 024/21557**

Allo - Allo

COMMODORE
C 64/128

Allo - Allo

ZBOG VELIKOG INTERESOVANJA ALLO-ALLO VAM
NUDI VIŠE VARIJANTI DA DOĐETE DO KASETE

ZAMENA

1 VAŠA KASETA + 1 DIN = 1 NAŠA KASETA



Ako ste već jednom kod nas kupili kasete možete ih zameniti za bilo koje druge kasete uz minimalnu doplatu (1 DIN) i zadržati ih zauvek. Praktično to znači da za samo jednu kupljenu kasetu možete stalnim zamenama odigrati svih 200 kaset.

ZAMENA

POPUST

Ako kupujete tri i više kaseti imate popust:

"3 KASETE ZA 10 DIN"

NAJPOVOLJNIJE I SIGURNO NAJKVALITETNIJE

HARDWER: Kod nas možete kupiti različite tipove kompjutera kao i komponente za Commodore 64: EPROM MODULI, DISKOVI KASETOFONI, DŽOJSTICI ... Informacije u klubu.

PONUĐA MESECA

SUPER POVOLJNO: ALLO-ALLO VAM NUDI DŽOJSTIKE

"KVICK SHOOT II" (AUTOMATSKO PUCANJE)
ZA NEVEROVATNIH 15 DIN. OGRANIČENA PONUDA

AKO ŽELITE DA PRODATE VAŠ KOMPJUTER I PRATEĆU OPREMU (C-64, C-128, AMIGA, PC) DONESITE JE U NAŠ KLUB - MI ĆEMO JE PRODATI UMETO VAS

DISKETNE IGRE ZA COMMODORE C-64/128

UBEDLJIVO NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR IGARA. NEPRESTANI PRILIV NOVIH IGARA...

Allo-Allo, HALA PIONIR, Čarli Čaplina 39 Beograd (011) 34-00-41

Prodaja, otkup, servisiranje ...

COMMODORE 64/128

Kasetofoni, diskovi, joysticki, monitori
periferni i ostala oprema
Najpovoljnije cene u gradu!

Snimljena kasetna -3 DEM

Veliki izbor najboljeg software-a

Centar grada ! 011/339-165

Razno

SERVIS svih tipova džojstika. Kompjuterska provera rads. Tel: 022/712-855.

AMSTRAD CPC 64, kvalitetno snimljeni programi i igre. Katalog besplatan. Tel: 010/23-287 Zoran.



HOLEX
OBNOVljeni
i Novi
PROIZVODI

TONERI I RIBONI

HP LASER JET, CANON PC/FC
SERVIS I PRODAJA

TEL: 011/674-242, FAX: 011/459-557

DŽOJSTIKE popravim kvalitetnim delovima. Zaboravite na metalne zvezdice (slab kvaliteta) i mikroprekidače (visoka cena). Ugradujem zvezdice izrađene u kombinaciji guma - metal koje su praktično neuništive. Delovi + ugradnja = 5,5 DM + PTT. Garancija šest meseci. Tel: 022/217-026.

SPECTRUMOVCI

PROGRAMI, FOLJE
KOMPJUTERI, DELOVI
NAZOVITE

011/8121-208

SB
SOFT
(011)
130-684

COMMODORE 64

NAJNOVIJI DISKETNI HITOVI:

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| - MAYHEM IN MONSTER. (10) | - CRAZY SUE II (10) |
| - SUBURBAN COMMANDO (10) | - FRED'S BACK (10) |
| - BUNDES LIGA MRC. II (10) | - DARK SWORD (10) |
| - LETHAL BOMBS (10) | - ALIEN 3 (10) |
| - LORDS OF UNIVERSE (10) | - SLEEPWALKER (20) |

NON STOP!
32-29-148

ProNET 58.301/304

BBS

"TURBO"

tel:
510-750

PRODAJA
SVIH VRSTA
PAUCA
Quick Joy



Beta Ribon
SERVIS

Specijalizovan servis za obnovu traka z' stampaću
ultrazvučnom metodom varenja

Bulevar Lenjina 12, Novi Beograd
Tel. 222-1981, Tel/Fax 222-2267

**KAKO DA ZARADITE
UZ POMOĆ KOMPUTERA**



101 IDEJA

Knjiga sa američkog tržišta
Cena 10 DEM u dinarskoj
protivvrednosti
Knjigu možete naručiti
na telefon 011/4897-394
ili poštom na adresu:
ARETA CO. 11050 Beograd
p. bnh 74

NAJJEFTINIJE III igre i programi za
ATARI ST u Klubu 24. Tel: 011/667-
814.

KVALITETNO, garantovano servisi-
ram Amiga, PC, Commodore, Spect-
rum - istog dana Tel: 021/614-631.

Najnoviji programi za Atari STe/TT/Falcon 030/Atari Portfolio

Samo kod nas najnovije igre: **REACH FOR THE SKY, OXYD MAGNUM.**
Uključi: **DA PICTURE, MEGAPAIN 6.0, MAG-X, CRYPTON, CALAMUS SL**
ATARI PORTFOLIO: preko 40 korisnih programa za najnoviji računar na svetu!
SERVIS I NADOGRAĐNJA! BERZA POLOVNE I NOVE ATARI OPREME!

OCTOPUS / JEKVIĆ BRANKO
Sinte Stankovića 16/2
11030 Beograd - tel. 011/512-170

DIMITRIJEVIĆ DUŠAN
Dobračina 19
11000 Beograd - tel. 011/623-232

SPECTRUMOVCI I igre, programi,
najjeftinije. Prodajem modem i štam-
pač Epson P-80. Tel: 018/320-038.

NAJBOLJE igre za Amstrad 484 na
disketama Bojan, tel: 011/6335-
799.

ATARI XL/XE: Najbolje igre i progr-
mi. Spisak besplatan. Tel: 015/28-
542.

AMSTRAD - prodaja igara i uslužnih
programa. Povoljne cene. Moguća
razmena. Tel: 023/68-913.

MIC Soft ATARI P.P.141 19210 BOR
Tel: 030 34 456

Pet godina sa vama.
Preko 2000 disketa sa najkvalitetnijim softverom.
Nudimo vam najnovije uslužne programe i igre.
Garantujemo ispravnost našeg softvera.

ATARI ST I igre, programi, najjeftini-
je. Prodajem štampač Epson P-80 i
modem. Tel: 018/320-038.

OTKUPLJUJEM Amiga, PC, apre-
mu, devizna isplata odmah po ota-
sku Tel: 021/614-631.



**NOVI BROJ ŽIRO
RAČUNA**

40801-603-9-24875

Com Trad
S H O P

Računari

- ▶ CT 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 125 MB
- ▶ CT 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 210 MB
- ▶ CT 486 DX/33 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB
- ▶ CT 486 DX/40 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB
- ▶ CT 486 DX/50 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB
- ▶ CT 486 DX/66 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB

- ▶ 2.190
- ▶ 2.290
- ▶ 2.900
- ▶ 2.990
- ▶ 3.300
- ▶ 3.550

Svi računari: SVGA VLB grafičku kartica, SVGA kolor monitor,
floppy 1.2 i 1.44 MB, VESA Controller, mini tower kućište, tastatura



MOUSE na poklon!

Štampači

- ▶ Hewlett-Packard Laser Jet 4L, 1 MB, A4, 300 x 300 dpi
- ▶ Hewlett-Packard Laser Jet 4, 2 MB, A4, 600 x 600 dpi
- ▶ EPSON LQ-100, 24 pina, A4
- ▶ EPSON LQ-1070+, 24 pina, A3

- ▶ 1.850
- ▶ 3.350
- ▶ 580
- ▶ 1.250

UPS

- ▶ UPS 500 VA + stabilizator ▶ 650
- ▶ UPS 600 VA + stabilizator ▶ 800
- ▶ UPS 1000 VA + stabilizator ▶ 1.050

Komponente

- ▶ HDD WD Caviar 540 MB, IDE ▶ 1.100
- ▶ Cirrus 5428 VLB, 1 MB (2 MB) ▶ 250

Mreže: software i hardware

Fotokopir aparati

Svet IGARA

U OVOM BROJU

● „Microprose” je i dalje vodeća firma na našoj Game Top 25 listi. Njihov prošlomesecni prvak, *Pirates!*, ustupio je mesto novom favoritu - *Civilizationu* (str. 56-57.)

● U rubrici „Šta dalje?” čeka vas kratko uputstvo za prelazak igre *Alone In The Dark* (str. 58-59.)

● Opisi i rešenja igara:

<i>Amazon</i>	61.
<i>Assassin Special Edition</i>	69.
<i>Bubba'n'Stix</i>	68.
<i>Critical Path</i>	67.
<i>F-14 Fleet Defender</i>	64.
<i>F1</i>	70.
<i>Lands Of Lore</i>	60.
<i>Little Devil</i>	66.
<i>Second Samurai</i>	65.
<i>Simfarm</i>	66.
<i>Star Wars Chess</i>	70.
<i>Suburban Commando</i>	63.
<i>The Blue & The Gray</i>	69.
<i>The Terminator Rampage</i>	68.





● Ovogodišnje svetsko prvenstvo u fudbalu donosi nam nekoliko novih fudbalskih simulacija - „Biće, biće” (str. 72-74.)

● Rat na tržištu konzola, CD32 *Expansion Board*, dodaci za korišćenje miša u simulacijama vožnje neke su od tema u „Bonus levelu” (str. 75)


IGROMETAR	TIP IGRE			KOMENTAR	OPISANA VERZIJA
					0.00

			
Pucačke igre	Platformske igre	Lavrinske igre	Logičke igre


			
Sportske i društvene igre	Borilačke igre	Istraživačke igre	Strateške igre

			
Avanture	Arkadne avanture	Simulacije vožnje	Auto-moto simulacije


			
Menadžerske simulacije	Simulacije stvaranja	Svemirske simulacije	Animacija

 grafika

Sve podatke za igrometar daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava opisanu verziju, koju je igrao autor lista. To, naravno, ne znači da opisana igra postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom startu našeg tržišta teško je prikupiti pouzdanu informaciju o svim raspoloživim verzijama igre, pa su takvi podaci izostavljeni.

 zvuk

Crtez diskete predstavlja broj potrebnih disketa za isporuku igre i lena različite funkcije zavisno od vrste kompjutera. Za Commodore 64 to je broj oblatnih strana, za Amigu i Atari broj disketa, a za PC broj disketa kompresivne igre.

 igraje

Kategorije od kojih se formira konačna ocena uslovljene su performansama kompjutera:

• grafika: dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre;

• zvuk: muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvalitet);

• igranje: funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju;

specijalne kategorije:

• atmosfera - brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arkadne igre (pucačke, platformske, lavrinske, istraživačke, borilačke, sportske, auto-moto i svemirske simulacije);

• scenarije - zaplet avantura i arkadnih avantura, primaran za kvalitet igre;

• realnost - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i istorijskim strategijama.

				
0.00-6.00	8.25-7.00	7.25-8.00	8.25-9.00	9.25-10.0

Do 8. aprila primili smo 166 kupona. Među njima bilo je 39% vlasnika PC kompatibilca, 27% vlasnika Amige, 28% vlasnika C64 i 6% vlasnika Atarija

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Commodore 64

Transcom (Subotica, Cara Dušana 3 ulaz II, tel. 024231 857) poklanja petorici dobitnika po dva kaseta originala *

- Maska Urošević, Dr. Niko Miljanića 15/17, 11000 Beograd,
- Nenad Ristić, Lameza 3/9, 14210 Ub i
- Dušan Nikolić, B. Spasojević 22, 37240 Trsteno

Amiga

Kontiki Software & Hardware (Novi Beograd, Dušana Vukasovića 82/29, tel. 011/154-836) poklanja petorici dobitnika igru po izboru (animaciju):

- Ivan Čestković, Foćanska 40, 11300 Smederevo,
 - Aleksandar Tenodi, Spljitska 10, Beograd,
 - Jovan Nikolić, Knjaževačka 83, 18000 Niš,
 - Bojan Trifunović, Dunavska 9/24, 26000 Pančevo i
 - Nikola Tomić, Sindetićeva 11/8, 14000 Valjevo
- DigiTech (Beograd, Ilije Garašanina 27, tel. 011/359-165) poklanja petorici dobitnika igru po izboru (animaciju):
- Jovan Apostolović, Slobodana Sekulića 16, 31000 Užice,
 - Nenad Trakić, Save Dimitrijevića 14, 34000 Kragujevac,
 - Danilo Grbović, Titov put 12, 84200 Žabljak,
 - Dejan Šobić, Masarikova 96/2, 15000 Šabac i
 - Dejan Perović, Jovana Dučića 2/5, Novi Sad

Atari

Octopus (Beograd, Siniše Stankovića 16/2, tel. 011/512-170) poklanja petorici dobitnika po igru (animaciju):

- Vladimir Plučić, Veljka Petrovića 6, 21000 Novi Sad,
- Ivan Lončar, Učedijska 15, 21235 Temerin,
- Vladimir Popović, D. Braškova 14c, 21000 Novi Sad,
- Dušan Kovačević, Ravanička 3, 21000 Novi Sad i
- Goran Pavlović, Temenička 8, 21000 Novi Sad

PC

Diler Soft (Novi Beograd 11077, Dušana Vukasovića 74/31, tel. 011/172-234) poklanja petorici dobitnika igru (animaciju) po izboru iz Top 10 PC apitla:

- Marko Tanasković, Njegoševa 16, 32000 Gornji Milanovac,
- Vladeta Vučković, Kraja Petra 1 8/17, 11420 Smederevska Palanka,
- Miloš Matutinović, Bate Brkića 30, 21000 Novi Sad,
- Živojin Konstantinović, Kosovska 67, 11300 Smederevo i
- Maska Herman, Suvobonska 6, 11000 Beograd

Čestitamo srećnim dobitnicima (koji su preuzimanje nagrada trebalo da se jave direktno sponsorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donja adresa.



The Elder Scrolls: Arena



Beneath The Steel Sky



Big Sea



Kingmaker



Dragon Sphere



Brien The Lion

Diler Soft

ATARI ST/STe/TT/Falcon

OCTOPUS

DigiTech
DIGITAL TECHNOLOGIESTRANSCOM
commodore 64/128KONTIKI
software & hardware

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele.

br.	Naziv igre	Firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime i prezime		
Adresa		
Imen: godina, Imen kompjuter		

SVET
KOMPJUTERA

(Game Top 25)

Makedonska 31
11000 Beograd

TOP 10 C64

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MAYHEM IN MONSTERLAND	LEMMINGS	SLEEPWALKER	NOBBY THE AARDVARK	SALVA KID	ALIEN²	PARSEC	FRED IS BACK 3	LETHAL BOMBS	SUBURBAN COMMANDO
1D1K	2D1K	1D1K	1D1K	1D1K	3D12K	1D1K	1D1K	1D1K	105K

TOP 10 A500

1.	2	3.	4	5	6	7	8	9	10
BENEATH A STEEL SKY	BRIAN THE LION	PIZZA CONNECTION	MR. NUTZ	INNOCENT UNTIL CAUGHT	GENESIA	LEGACY OF BORASIL	BUBBA'S STD	THE SETTLERS	BIG SEA
150	2D	4D	3D	10D	3D	3D	2D	3D	4D

TOP 10 PC

1.	2	3	4	5	6	7	8	9	10
THE ELDER SCROLLS ARENA	F-14 FLEET DEFENDER	INGA 2	RAPTOR	DRAGON SPHERE	BENEATH A STEEL SKY	LFD	SABRE TEAM	KING MAKER	WIZARD
6HD	4HD	11HD	2HD	8HD	6HD	8HD	2HD	3HD	2HD

Top 10 je mesečna lista aktualnih igara za najrasprostranjenije kompjutere na našoj sceni. Formira se na osnovu informacije dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije.

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre / firma	TG	MG	verzija			
1	▲	4.	1. CIVILIZATION - MicroProse	90	65		ST	A	PC
2	▼	1.	1. PIRATES! - MicroProse	67	51	C64	ST	A	PC
3	○	3.	3. FRONTIER - Konami	67	40		ST	A	PC
4	▼	2.	5. ELITE - Acorn Soft	62	42	C64	ST	A	PC
5	▼	2.	7. CREATURES - Thalamus	61	32	C64	ST	A	
6	○	5.	5. X-WING - Lucas Arts	62	31				PC
7.	▼	5.	5. CREATURES 2 - Thalamus	51	29	C64			
8.	▼	2.	3. LEMMINGS - Psygnosis	49	29	C64	ST	A	PC
9.	○	5.	9. BODY BLOWS - Team 17	43	24		ST	▼	PC
10.	▼	16	7. TETRIS - Academy Soft	42	29	C64	ST	A	PC
14.	○	11.	11. STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	42	25	C64	ST	▼	PC
12.	▼	16	7. GOLDEN AXE - Sega	32	20	C64	ST	▼	PC
13.	▲	17.	13. FLASHBACK - Dolphins Software	33	29		ST	A	PC
14.	▼	11.	11. DEFENDER OF THE CROWN - Cinemaware	32	41	C64	ST	▼	PC
15.	▼	11.	11. BUBBLE BOBBLE - Taft	29	15	C64	ST	A	PC
16.	▼	11.	11. SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	29	11		ST	A	PC
17.	▲	18	17. THE LOST VIKINGS - Interplay	24	13		A		PC
18.	▼	19	8. HUDSON HAWK - Ocean	23	13	C64	ST	A	
19.	▼	8.	8. TV SPORTS: BASKETBALL - Cinemaware	22	8		ST	A	PC
20.	▲	23	20. SUPER FROG - Team 17	21	13		ST	A	
21.	▼	20	20. GOAL! - Virgin Games	20	11		ST	A	PC
22.	▼	20	20. SUPREMACY - Mebeurn House	18	9	C64	ST	A	PC
23.	○	23.	23. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 - Magnetic Fields	17	9		ST	A	PC
23.	▲	-	36. DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	17			ST	A	PC
23.	▲	-	32. ANOTHER WORLD - Delphine Software	17			ST	A	PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u prošlom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26	LEMMINGS 2. THE TRIBES	16	34	SYNCRATE	11	42	KICK OFF 2	9
27	DUNE	16	35	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	10	43	BATTLE ISLE	9
28	COMANCHE	16	36	MORTAL KOMBAT	10	44	THE INCREDIBLE MACHINE	8
29	FORMULA ONE GRAND PRIX	15	37	HISTORY LINE 1914-1918	10	45	THE CHAOS ENGINE	8
30	BODY BLOWS GALACTIC	15	38	CANNON FODDER	10	46	ROCK'N ROLL	8
31	NORTH AND SOUTH	14	39	WING COMMANDER 2	9	47	ZOO!	7
32	DUNE 2	14	40	PINBALL FANTASIES	9	48	RICK DANGEROUS 2	7
33	DOOM	14	41	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2	9	49	P.P. HAMMER	7

Ispod crte je lista igara koje su vrlo blizu plasmana na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

■ **Alone In The Dark** * PC * Na tvornu pomeri sanduk do otvora na podu (gde se nalaze zombiji) i pomeri oman do prozora. Uzmi pismo koje se nalazi iza klavira, sačmaru iz sanduka, čebe iz ormara, knjigu sa policu i fenjer sa stola. Iz ostave uzmi luk i kanister za lampu. Uđi u sobu sa sandukom. Uzmi ključ iz kredenca, njime otvori sanduk i iz njega uzmi sablju. Odatle idi u spavaću sobu. Prvo ubij čudovište sa prozora, zatim uzmi vazu, polomi je i iz nje uzmi ključ. Ključem otključaj šaka i uzmi ogledala. U kupatilu uzmi energija koja se nalazi u omanu. Kod dva čudovišta na stepenicama stavi ogledala na stane. Idi levo u sobu sa kaminom i duhom. Uzmi šibice, gramofon i par metaka koji se nalaze u fioci. Idi niz stepenice u kuhinju. Uzmi nožev iz ormara i lonac sa ognjišta. U prostoriji pored uzmi ključ za podnam, keks (pojeđi ga), kanister za lampu i pištolj koji se nalazi u gornji ugla u kutiji za cipele. Idi desno pored stepenica u bašnu. Uzmi strelu iz stane i beži brzo napole. Idi u podrum. Uzmi par metaka sa ormara, pomeri kim kod buradi i vrati se nazad (ne prolazi kroz tajni prolaz). Idi u uski hodnik, zatim u spavaću sobu iz koje ćeš uzeti beleznicu. Idi u kupatilo, uzmi energija i gvozdenu bokal. Idi u mračnu sobu. Uzmi metke, staturu i knjigu. U hodniku sa slikama čebotom pokrij sliku Devy Kroketa. Zatim idi do potkrovnice hodnika i ispalj strelu na sliku Indijanca. Idi u sobu pored slike Indijanca. Pomeri sat, uzmi ključ i metalnu knjigu. Idi u biblioteku. Stavi fenjer na pod. Brzo beži od Vagabunda (metalnog čudovišta) i stavi metalnu knjigu u police (negde u gornji desni ugao bibliotekae). Otvorice se tajni prolaz. U tajnoj prostoriji uzmi talisman, bočice, a nemogu uzeti žutu knjigu. Kružavim nožem ubij Vagabunda (trebaće ti sedam pokušaja) i pročita knjige koje nađeš. Idi do oklopa za vitazove. Bac na njega starinu i uzmi ma mač. Idi u kuhinju. Napuni metalni bokal vodom iđi u tpezariju. Zombije možeš pobijati ili im staviti lonac za začelje stola. Idi u prostoriju sa cigaretom i polj je vodom iz bokala. Otključaj susedna vrata. Idi u sobu, uzmi pištolj i stavi sablju na štit. Otvorice se tajni prolaz, ali za sada ne ulazi. Idi u sobu sa piratom. Ubij ga vitežkim mačom. Uzmi ključ iđi u sobu za bal. Pusti pištolj i uzmi ključ koji se nalazi kod kamina. Idi do tajnog prolaza u radnoj sobi. Pređi most, pređi pored crva, idi u prostoriju sa stubovima i siegim mišom i ubij ga pištoljem. Idi u pećinu sa vodom. Ostavi pištolj pre nego što uđeš u vedu. Idi do prostorije sa stubovima i mostovima. Devući se neka do kocke iđi u lavirint. Kada stigneš do vrata stavi dijamant na ležaj i vrata će se otvoriti. Idi do drveta koje izbacuje vatrene kugle, stavi talisman ispred njega i ubaci lampu u drvo. Idi do vrata, ocvor ih lukom i beži iz kuće.

■ **Countdown** * Iz bolnice ćeš pobeći tako što ćeš nožem koji nađeš u svojoj ćeliji razbiti prozor. Izadi iđi do sledećeg prozora koji je ocvoren. Prođi kroz ćeliju. Čeka te put kroz hodnike do izlaza izbegavaju stražare.

Lula

■ **Airbus 320 (Euro Data Disk)** * A * Kodovi svih aerodroma: EDLP, LFPG, LFPB, EDOS, LFBT, LSZH, EBO5, EGTG, LOWG, EDHI, ETDN, EGPH, EGUF, LOWK, EGOL, EGKK, LFLI, LIML, EKAH, ETB5, EG8B, EGFF, LFPO, LFBP, EDAR, EGNL, LFBO, EDLG, LFRS, EDDF, LFLS, EDVY, EIDW, LF50, EDNQ, EGNM, EBLG, EGLL, EHSK, LFBM, EHAM, EDST, EDOW, LFLX, LFSR, EKAN, EHRD, LOWW, EGCP, EGMT, LFMM, EDTY, EDUO, EKCH, EDOL, ETEF, LOWL, ETL5, LOWL: EGGW, EGCC, EDMA, LFOB, EDRB, EGGO, EDDK, EDRS, LOWS, EINN, EDNZ, EDNW, LFTW, EDNN, EGPF, EDOM, EKCK, EGNX, EKEB, EKKA, ETND, EGGP, ELLW, LFML, EDOM, EGAA, ENBI, EBBA, EIKN.

■ **A-Train** * U igri otkucaj CHEATER-CHEATERWIMP. Efekat će biti dobrikt ogromne količine novca.

■ **Creations** * Puziraj igru i otkucaj A FINE KETTLE OF FISH. Sada ćeš tasterima 'F1'-'F9' moći da ideš sa nivoa na nivo, a tasterom 'F10' da ih preskačeš. Tasterom 'C' isključuje se cheat mod.

■ **Flashback (English version)** * Šifre za nivo: Easy: 1. WIND, 2. SPIN, 3. KAVA I 4. HIRO Šifre za nivo: Normal: 1. FIRE, 2. BURN, 3. EGGS I 4. GURT. Šifre za nivo: Expert: 1. MINE, 2. YOUR, 3. LINE I 4. NEST.

■ **Gear Works** * Šifre za nivo: 1. 0000, 2. 3518, 3. 6382, 4. 8427, 5. 2385, 6. 5924, 7. 1267, 8. 7208, 9. 6532, 10. 5012, 11. 6511 I 12. 8562.

■ **One Step Beyond** * Šifre za nivo: 48474, 39943, 22881, 62824, 20169, 17457, 37626, 55083, 27173, 16730, 43892, 60613, 38970, 34047, 67481, 41528, 49009, 25001, 08474, 33475, 41949, 09888, 51837, 61725, 48026, 44215, 26705, 03384, 32089, 34773, 04026, 41499, 45525, 21488, 01477, 22965, 24442, 47407, 06313, 53720, 60033, 48217, 42714, 25398, 02573, 27968, 30341, 08509, 23514, 10487, 40001, 56488, 30953, 31905, 52858, 07227, 62085, 05776, 02325, 08101, 10426, 18527, 28953, 47480, 10837, 38377, 03738, 62115, 60317, 62432, 62749, 59645, 56858, 50967, 42289, 27720, 04473, 32193, 36666, 03323, 43312, 17765, 61077, 13306, 08847, 22153, 31000, 53153, 18617, 06234, 24851, 31085, 5936, 21485, 11885, 33370, 45255, 13089, 58344.

■ **Cannon Fodder** * Na prethodno formirani disketu (opcijom format) animiranjem pozicije pod imenom „Joos“ aktivira se cheat mod koji podrazumeva brže kretanje i pucanje komandosa.

■ **Stardust** * Šifre za nivo: BQQQ-AAAAAGGN, CCSAQAAAAALD, DOSAQAAA-SANMN I ED6AQQTANKM.

■ **Jurassic Park** * AGA * Šifre za nivo: 2. B5M8352, 3. D5F4AB62, 4. 95B48B42, 5. 85A4834A, 6. 85B48B42, 7. F54CBFAA, 8. C57C77B2, 9. D56C7FBA I 10. A5149F5A.

■ **The Settlers** * Šifre za nivo: 1. STAK, 2. STATION, 3. UNITY, 4. WAVE, 5. EX-

PORT, 6. OPTION, 7. RECORD, 8. SCALE, 9. SIGN, 10. ACRON, 11. CHOPPER, 12. GATE, 13. ISLAND, 14. LEGION, 15. PIECE, 16. RIVAL, 17. SAVAGE, 18. XAVER, 19. BLADE, 20. BEACON, 21. PASTURE, 22. OMNIUS, 23. TRIBUTE, 24. FOUNTAIN, 25. CHUDE, 26. TRAILER, 27. CANYON, 28. REPRESS, 29. YORK I 30 PASSIVE.

■ **Techno Ninja** * Šifre za nivoe: 2. 65065, 3. 160661, 4. 040778, 5. 070772 I 6. DOUBLE.

Bananaman & Peacemaker

■ **The Secret Of Monkey Island 2** * PC * Deo Lagrove odeće nalazi se na brodu sa vešom. Da bi ga dobio treba da ukradeš karticu koja se nalazi u Lagrovj sobi iza vrata. Prvi deo mape nalazi se u antikvarnici, drugi deo u kolibi na steni na ostrvu Boty, treći deo u kolibi na ostrvu Phatt, a četvrti u kripti na ostrvu Phatt. Delove mape kao i sočiva iz fenjera daj kartografu.

■ **Thunderhawk** * Cilj druge misije je uništiti Primary Target.

■ **Flashback** * Kada provedeš čoveka kroz Space Area 2 dobićeš novac. Ukoliko ti kompjuter traži šifru znači da je u pitanju nerazbježena verzija.

■ **Syndicate** * Moguće je popunjivati članove tima. Ukoliko zarobiš nekog agenta, na kraju misije će ti biti dodeljen kao novi član.

■ **The Secret Of Monkey Island** * Šta treba uraditi da bi se Kapetan Kaite odveo u zatvor? Kako pokupiti psa ispred guvernorne vile? Kada se najmanje jo-žo uporetbi na pumpi treba da se pojavi ulaz u pećinu. Gde se nalazi taj ulaz?

Bojan Trifunović

■ **Seymour At The Movies** * C64 * Kada se popneš na poslednji sprat pokupi flašu. Dok je budeš nosio bićeš nevidljiv. U studiju Flasha Bodesona uključij kompjuter, stani pored mašine za analiziranje i sačekaj. Sveolično se na lokaciji sa Mingom. Šareni desno da bi izbegao šiljke. Popni se do Minga i (ukoliko još nisi) flašu prodi kroz njega. Pokupi detonator i ponovo uključij kompjuter da se vratiš na početnu poziciju.

■ **Amiig Mansion** * I kada se poprave žice, automati ne rade. Zašto?

Nemanja Ličina

■ **Hired Guns** * A * Ako na glavnoj mapi otkucaš AMIGA, imaćeš neograničenu količinu svega potrebnog u igri.

■ **Second Samurai** * Šifre za prvi nivo: TLF4VMKG, XPYEAWZZ, NUVYSSIK, RNXYXUPK I GLGABNGC. Šifre za drugi nivo: CH3WNFA6, T3DTM5UO, E3E5AJ-KO,...

D. J. Nick

■ **Fury Of The Turries** * A * Igra je u DO6-u, tako da se sa bilo kojim File Masterom ili slično može izvršiti prepiska tek-

stičimalnih vrednosti za treći bajt fajla GAMEDAT.BIN. Heksadecimalni zapis nivoa je sledeći:

svet	1. nivo	6. nivo
Desert	00	05
Lagoon	0A	0F
Forest	14	19
Phyramid	1E	23
Mountain	28	2D
Factory	32	37
Village	3C	41
Castle	46	4B
Machine	50	

■ **Uridium 2** * U reaktoru je moguće namestiti se tako da se ne gubi energija. Kada smištiš reaktor odmah će početi da pada kamenje na tebe. Idi levo do kraja ekrana. Namesti se tako da ti se vidi samo cev ceulja. Na tom mestu možeš da stojiš koliko želiš i možeš da pokupiš sve ono što se pojavljuje.

Freka

■ **Crystal Kingdom Dizzy** * C64 * Postoje dve pozicije u kojima se pojavljuje pauk. Na prvom nivou pauk se nalazi desno, a ruva levo. Uzmi bič iz Desine kuće tako što ćeš ulaz kroz prorok (neće te pustiti da uđeš na vrata). Upotrebi bič kod rupe i bez problema ćeš je preći. Drugi slučaj je na početnoj poziciji drugog nivoa. Uzmi hranu za ribe i stavi je na pristanike. Riba će krenuti i kći levo desno, a ti možeš preći na brod.

Debeli Kostur

■ **Dune 2** * PC * Mala ispravka u vezi odgovora objavljenog u SK 2/94. House Of IX (Research Center) Harkonnenima služi za izgradnju Ovasatoru tenka, Atreidima za izgradnju Scok tenka (sve u fabrici teškoq naoružanja) po ceni od 600 do 800 kredinai, a Ogedosi mogu ugraditi Deviator Launcher. Objavljene osobine građevine važe za palatu (Palace), a ne za House Of IX koji se dobija u sedmoj misiji Izgradnjom Spaceporta.

Miloš Erić

■ **GoMins** * PC * Peti nivo prelazi se na sledeći način. Začaraj štap kod deške nuke kipa, a zatim kip udari u oko. Ludu postavi na jezik u desnicom začaraj znač na sarkofagu i brzo ga vrati kod lude na jezik. Ponovo udari kip u oko i pokupi pećurku. Šifre za nivoe su: 2. VQVQFOE, 3. ICIGCAA, 4. ECPQPC, 5. FTWKPEN, 6. HQWFTFW, 7. DWNDGBW, 8. KJCJHM, 9. ICVGTQV, 10. LQPCUJ, 11. HNWKNGB, 12. FTQKULE, 13. OCPQJMN, 14. EDWGPNL, 15. TENGTOV, 16. TCVQPM, 17. IQONKQO, 18. KKKPURE, 19. NNGOKSP, 20. NNGWITO, 21. LGWFGUS I 22. TQNGFLC.

■ **Johnny Quest** * C64 * Za baterijsku lampu potrebne su ti baterije (igle), prim. ur.). Pogledaj levo posle prvih stepenica.

■ **TNT** * Koje stvari treba dati Gruffu i gde ih naći?

Nikola Rešković

Konferencija „Šta dalje?“ na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'S', 'Svet kompjutera', a zatim 'S' ulazak u konferenciju „Šta dalje?“. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome, a sa 'G' šalješ poruku moderatoru konferencije Goranu Kremenoviću (biranjem ove opcije automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“).

■ **Syndicate** * U fajlovima OO.SAV.bcd, sa hex adresi 14 (20 decimalno) nalazi se broj brošura u četiri bajta. Preko njih napiši FF FF FF FF i izračunaj 7677 000 izračuna.

Vlade Stošić

■ **Silent Service 2** * Kako se snima pozicija u toku igre?

Predrag Panić

■ **Countdown** * Šta dalje kada pređeš dign? Kako probiti zid u sobi sa mušketinom?

Don Glupko

■ **Sam & Max Hit The Road** * PC * Šta treba uraditi u Bumpus Vileu pošto se uzmu slika i jastuk? Kako prenaći alarme? Šta treba uraditi sa Mini Vortexom?

Grber



Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Moimmo saradnik rubrike da u svakom pismu? Obavezno naznači imena čitalaca na čije pitanje odgovoravati, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Koji kompjuter, koje provere Kompilacija u „Svetu igara“ 7, 8 i 10, ko se ne bi ponavljala jedna jedna pitanja i odgovori za pojedine igre. Pošto je to da sadržaj na prednji korvertu napiše svoje ime. Nepotpisivanje pravila povlašćuje neobjavljivanje pisma. Hvala.

Lands Of Lore: The Throne of Chaos



Bojatu to srećna vremena, dok je u miru i sreći kralj Ričard vladao Engleskom. Ali, to ne potraja dugo. Jednoga dana veštica Skotija, jedan od najvećih neprijatelja krunice, pronađe magičnu masku, predmet ogromne moći i odluču da je iskoristi u službi zla. Naravno, kralj je odlučio da se suprotstavi nje-

važnija, označava mogućnost lika da nanese teže povrede protivniku. Druga, Magic, označava sposobnost lika za korišćenje magija. Poslednja, Rogue, određuje sposobnost lika da se koristi dalekometnim oružjem i tako nanosi protivniku povrede. Pored navedenih veština, postoje i osobine: Protection, koja zavisi od načina oklopa, odnosno Might, koja je vezana za snagu oružja.

Važno je još spomenuti da se predmeti kao što su poruke, skrolovi za nove magije, razni predmeti koji nadopunjavaju



nim mračnim armijama, svojim vojskama i snagama dobra...

Tako se oglašila firma „SSI“, odnosno njen ogranač „Westwood Studios“, iskorišćivši svoje znanje i iskustvo stečeno u poznatoj Eye Of Beholder trilogiji. Pred nama je spoj izvanredne grafike, neverovatnog zvuka i interesantne ideje, a rezultat je fantastična FRP avantura i mnogo brojnih sati provedeni pred monitorom računara.

Način igranja je preuzet iz Eye Of Beholdera, što će reći da je kretanje, kao i skrolovanje omogućeno samo za određeno polje što se tiče vertikalnog skrola i dalje je ograničen na 90°, što je mali nedostatak u odnosu na slične igre tog tipa, Ultima Underworld na primer.

Likovi stiču iskustvo na skalici od tri polja. Might, prva i ujedno naj-

energiju likova i sl. koriste tako što se postavne na jedan od likova i pristupne desno dugme miša.

Na početku ćete se naći u dvorcu kralja Ričarda. Odmah je potrebno da ođete u njegove odaje. Od njega dobijete zadatak da od ser Rolanda donesete dragulj Ruby Of Truth. Pre nego što napustite zamak, posetite sledeća mesta: biblioteku za koju će vam ključ dati kralj Ričard i u kojoj treba da uzmete Magic Atlas, samocrtajača mapu bez koje je nemoguće napredovati u igri; zatim, kraljev pomoćnika koji će vam dati Writ Of Passage i prodavca oružja kod koga ćete da kupite buzdovan,



Pošto napustite dvorac, potražite Thugs Hideout. Tu ćete naći lampu i nešto ulja za nju. Odatle idite u marina, gde ćete dati Writ Of Passage zgodnoj devojki koja iznajmljuje brodove. Ona će vas posle to-

mo vam neke savete: kada dođete do dva rekefa u zidu u obliku zmaja, jedan levo i jedan napred, u koje je potrebno staviti zeleni i plavi dijamant da bi se otvorio prolaz, ne možete otvariti onaj napred, jer će



ga pustiti da brodom prođe na drugu obalu. Pošto ste se prevezli brodom, potražite kafanu „Great Eagle“ gde treba da razgovarate sa Timotijem koji će vam se pridružiti. U kafani pokušajte na vrata u desnom delu ekrana. Od nepoznatog čoveka ćete dobiti kompas, veoma značajan orijentir u igri.

Sledeći korak je zamak ser Rolanda, Roland's Manor. Tu ćete se sresti sa ocima i njihovim zapovednikom. U prostoriji sa tim orkom nalazi se lažni zid iza kojeg se nalazi ser Roland. Od njega ćete saznati, pre nego što umre, da je Ruby Of Truth ukraden.

Kupite novac iz Rolandovog kovčega i požurite nazad u dvorac, gde zaučete borbu iznajmu kralje-

vam time biti onemogućen prolaz do škrinje u kojoj se nalazi Silver Goblet, potreban za dalji napredak.

Pošto ste pronašli Silver Goblet, nađite i Drareklove odaje. Uđite u prostoriju levo od Drareka. Tu na oltar stavite Silver Goblet. Zamkrvat, Drarek će vam odati tajnu eliksira, za koji će vam biti potrebna četiri sastojka. Drarek će vam se sastojke zapisati na papir, ali iz tih njegovih reči malo ćete zaključiti, zato nazad u dvorac. Tu vas čeka nimalo lep pešar - Skotijina osvajačica armija je spalila dvorac i pobila svu kraljevu vojsku. U blizini zatičete Timocija na samrti koji će vam reći da se kraljev Svetac prebacio preko jezera do Opimwooda. Pošto je i marina spaljena idite do jezera, Lake Dread, gde ćete zateći trgovca iz zamka kako se krije u šibnju. On će vam pomoći da pređete jezero.

Kad istražite Opimwood nađite ulaz u močvaru. U močvari ćete naći na nimalo zgodne



vog čarobnjaka, devojke Don i Skotije koja je napala kralja. Bitku dobija Don, ali je kralj ozbiljno ranjen i u smirnoj opasnosti. Pošto ga članovi njegovog Saveta zameraju, reći će vam da je jedini lek za kralja legendarni eliksir. Naravno, vi ste taj koji mora da ga donese. U tu svrhu pridružite vam se Bakata, ogromno stvorenje nepoznatog porekla, a napustite vas Timoti.

Primami otij vam je Drarade's Cave, tj. sam Drarek koji će vam odati tajnu eliksira. Pošto nađete ulaz u pećinu (nalazi se u šumi oko dvorca) i pošto ga Bakata otvori, treba da istražite pećinu. Istraživanje ne predstavlja veliki problem ako koristite magični atlas. Daće-

bate sa močvarom kiselinom, koje vas lako vraćaju u DOS. Da biste to sprečili koristite magija Freeze i, dok je bara zaleđena, pređite preko nje. U močvari je potrebno istražiti Drareklov papir kod lokalne veštice, koja će vam naglatiti 100 zlatnika po sastojku. Uštedelimo vam zlatnike, sastojci eliksira su: med velikih pčela iz Opimwooda - kiselina iz močvarnih bara - krv kamenog stvorenja iz močvara



- tečnost Mother Earth.

U močvaru je potrebno posetiti i vidjeti močvare koje oko vrata nosi Ruby Of Truth. On će vam ga ponuditi u zamenu za simulnu masku koju ćete dobiti kad ubijete pokretno drvo. Takođe, u močvari. Pošto se to uradi, izadite iz močvare i idite do kočijaša koji će vam, pošto nam pokazuje Ruby, omogućiti da govorite sa Don. Ota će vam dati nožice za sastojke eliksira i svojoj odu odaj u kojima se nalazi kralj.

Posle toga kitez po prva dva sastojka eliksira, a zatim u rudnik. Pre nego što otvorite vrata za ulaz u sam rudnik, iza kojih vas čeka vrlo prijatno biće, potrebno je naći zeleni masku, i uklopnu oružja iz ruksaka vaših junaka. Koristeći zelenu masku ubijte čuđoviste i sidite u rudnik. Tu pokupite što više ulja za lampu. Za drugi progres u igri biće vam potreban ključ koji se nalazi na zapadnoj strani vrata u škrinji. Ta vrata otvorite tako što ćete prvo zavrteti ona desno od njih, pa onda leva.

Pošto pokupite ključ sidite na prvom rudniku. Tu iskoristite ključ

Sada sidite na nivo jedan i drvene kolonave postavite tako da se na prednji pojavi teleport koji će vas prebaciti na nivo dva. Na nivou dva pronađite srebrni ključ, Silver Key. Mesto na kojem se oseti jak smrad neke kiseline gađažite Fireballom i otvorite se zid. Pošto završite sve potrebno na tom nivou popnite se na prvi, pa odatle sidite na treći gde pobjete dvovlaga stvorena i magijom im uništite jazbine. Tu možete ponovo uzeti treći sastojak eliksira. Odatle idite na četvrti nivo gde sada otključajte vrata srebrnim ključem i idućem koji se nalazi među kostima iz kojih se pojavljuje duh, takođe na četvrtom nivou. Pročitajte i nađi čete drugog člana Savezite koji će vam dati svoj ključ za pomoćnike odaje i pridružite vam se.

Pre nego što nastavite dalje ne zaboravite da pokupite Vhelen's Cube (njegovu lokaciju će vam reći novopridošli član vaše družine). Pošto ste sve to završili izadite iz rudnika (teleportom) i idite do zamke koju vam je postavio Skotija, ili će vam je postaviti ako tamo još niste bili. Zamku ćete otvoriti tako

Amazon

Tek osposobna firma „Access Software“ izbacila je na tržište pravi hit. Fenomenalna grafika, odličan zvuk prepun digitalizovanog govora i veoma zanimljiv scenario glavne su odlike ove odlične avanture.

Dva brata, Džejson (Jason) i Alen (Allen) Roberts poznati su istraživači koji su ceo svoj život posvetili istraživanju Amazona i tajna-ma koje on krije. Na jednoj od ekspedicija Alen i njegove kolege napali su nepoznat „demoni sumer“ i napravili masakr. Alenov jezik nije pronađen.

Šest nedelja kasnije, Džejson se našao u laboratoriji i počeli su problemi. Tu preuzimate ulogu Džejsona Roberta.

Chapter 1: Terror In The Jungle. Uđite u laboratoriju i idite napred do zadržnih vrata gde će vas obavestiti o masakru. Zabrinite odlazite kući gde u postanskom sandučetu nalazite pismo. Otvorite ga nožem sa siola i pročitate. Na vaše veliko zapanjenje situirate da je to pismo od Alena.

Chapter 2: A Secret Code. Alen vas obavestava da je uspeo da preživi masakr i da je na pragu najtežeg otkrića. Da bi nastavio svoja istraživanja on vas moli da mu donesete kompas i mapu iz njegovog tajnog ormarića u planini i pročitate mikro-film. Sa- vetuje vas da ne verujete nikome, jer sumnja da je još neko saznao za njegovo otkriće. Treba i da nabavite mali dijamanjski pesten kojim

ćete moći da odgonetnete šifrovani deo pisma. „Pokupite iz kovčuge ključ, vratite se u laboratoriju i idite u svoju sobu (druga vrata) u kojoj pokupite alkohol iz ormarića i miša iz kaveza. Izadite napole i bacite miša na sekretaricu koja će se uplašiti i pobeći. Sada otvorite ormarić na zidu i iz njega uzмите dva kjača.

Idite u Alenovu sobu (druga vrata) u kojoj ključem iz kovčuge otvorite ormarić iz koga uzмите filmsku i magnetofonsku traku. Sa zida pokupite duvaljku i strelicu za nju, povucite belo platno kod prozora, stavite filmsku traku u projektor i odgledajte film o arode-

ničima u Amazoniji. Drugim ključem otvorite stakleni ormarić iz koga uzмите bocu punu tečnosti iz džangle i pročitate knjigu o urođenicima iz koje ćete saznati kako se pravi ljubavni napitak. Pomoćajte alkohol sa tečnošću iz džangle i do- bijeni napitak zagre- vajte na šporetu u svojoj sobi dok ne pocedni. U njemu natopite strelicu i ubacite je u duvaljku. Izadite iz labo-

ratoreji i trećim ključem otvorite geprek zelenih kola iz koga uzмите klešta i štanglu i vratite se kući. Uverite se da je Alenova sumnja bila opravdana i da vam je neko pretresao kuću u potrazi za Alenovom mapom. Stavite traku u magnetofon i saznate šifru za ovrta- nje Alenovog sefa. Sa fotele pokupite mali pesten kojim ćete moći da dešifrujete šifrirani deo pisma koji u stvari sadrži instrukcije kako da pronađete Alena. Sada se vratite u laboratoriju i idite u istraživački centar (predzadnja vrata). Popnite se na drvo i duvaljkom pogodite senčara. Obuzet ljubavnim napitkom, odvećte svoju koleginicu za sobom u grmlje.

Sada kada je put čist nastavite napred sve dok vas odje- dnom ne pre- sretne medved. Brzo kle- štima prese- čite la- nac koji drži zavoenu kantu za duhe. Tako će meca tamo potražiti hranu umesto da iskusaj vas. Uzмите kjača sa zemlje i otvorite vrata u planini. Naći ćete se u taj- noj sobi u planini u kojoj pretopi- robot čuvara B.O.B. čuva prečep- verljivije podatke.

Chapter 3: B.O.B. Pošto je B.O.B. neušištv i programiran da puca na svakoga ko mu priđe, nemojte se igrati sa životom već izadite napole i kada medved završi sa jelom pokupite kantu. Sa kantom na glavi uđite u tajnu sobu. Navirni robot će pomisliti da ste vi B.O.B. 2. robot koji treba da ga zameni na straži i otki će. Povucite ručku na zidu da biste otvorili blindirani or-



sa travni desno od stepenica i prodražte dalje. Naći ćete na dva drve- za koluta sa leve i desne strane. Mh za sada ne dirajte, nego produ- žite dalje i grešitate dugme u zidu koje će otvoriti prolaz desno od vas. Sidite u njega, kao i u nupu na nivou dva. Sada ćete se naći na trećem nivou rudnika. Tu ćete se prvi put sreći sa kamenim stvorenjima. Oni ne bi trebalo da predstavljaju problem ako pri nudi laminat neki kamen (potrebno ih je više puta gada- ti kamenom). Pronadite rudarska kola kojima se treba spustiti i naći mesto gde se kopa uglja. Pijukom sline pr komada uglja. Sledeći korak je spuštanje na četvrti nivo spreticama do kojih se dođazi ru- darskim kolima. Na tom nivou je potrebno naći kotur, pored kasetna rudara, kao i treći sastojak eliksira.

Pošto ste našli kotur, vratite se na površinu i kotur stavite na ru- darsku mašinu, a uglaj ubacite u nju i pokrenite je povlačeći poluga.

što ćete Vhelen's Cube staviti u ru- ke nekog člana vaše družine pa je iskoristiti na šanci. Time bi trebalo da dobijete novu Vhelen's Cube, sa- mo beba. Naorazajte ponovo nekoga, ali ovaj put ovom belom i isko- ristite je dva puta na zamci. Zamka će nestati, pročitajte dalje i uđite u Yvell Woods.

Pošto istražite Yvell Woods i uni- štite još jednu istovetnu Skotijinu zamku, nađite ulaz u Clay Of Yvell, i uđite. U gradu pronađite devojku koja prodaje razne mistične sastoj- ke. Od nj je ćete dobiti četvrti i uje- dno i poslednji sastojak eliksira. Pošto ste to uradili, posetite i izbe- gite Saver, takođe u gradu, koji će vas uputiti u White Tower (Beli ku- lu), gde treba da spravićete eliksir. U White Tower se ulazi iz Yvell Woods, ali to je poslednje što mož- da vam kažemo za ovaj put. U sledećem broju otkuje vas dugi deo rešenja.

Igor IKOVIĆ

Chapter 10: The Hall Of Death. Nalazite se u sobi prepunoj tajni i kostima. Sa kostura ispod prozora uzimate ključ kojim otključavate Skrinu iz koje uzimate dnevnik i pročitate ga. Saznaćete da su i generala Djeza napali isti Demoni šume koji su imasakrirali Alenovu ekspediciju i ukrali mu sve dlanjane osti. Jednog Mačotom presjecite tijelo na zidu kolibe i pronađite tajnu na odojcu sa još jednim kosom. Mačotom mu raspoređite grudi i pronađete osmi, poslojani dlanjanc koji „demoni“ nisu odneli. Pošto ste potpisali i razmali sve što ste mogli, vratite se kod staroga arheologa koji će vas uputiti na mesto gde se odigrao misak. Dok plivite kaunom sa raslučivom skrentite levo, desno, desno i na kraju levo da biste stigli na odojčite.

Chapter 11: Spectre Of Evil. Kada stignete, iz ruke jednog od lelevo uzimate ključeve. Iz šatora pokupite kanticu benzina i sipajte je u džip. Uzmite kuku sa prednjeg dela džipa i zaključite je za tešku metalnu ploču u levoj petovini ekrana. Ključem startuje džip i aktivirate kuku koja će podići metalnu ploču ispod koje se nalazi dinamit koji pokupite. Gurnite gurnite u donjem levom uglu ekrana i nađete vrh strelce koji ponesite. Sada nastavite sa plovidbom po reci i na maslinika skrentite desno, desno, levo i na kraju desno. Nakon što će preživeti omanj vodopad. Nalazite Maju treba da se u ulogore i pomeću. Pošto se Maja konačno uverila u Džejsonove dobre i čestite namere priznaće mu da je i ona pripadnik akovanih Demona šume koji su, u stvari, zlatokose devojke naprednihosti čiji cilj je zadržak da sačuvaaju blago Amazonije. Ova je njhova kraljica. Priznaće da su masakrirali Alenovu ekspediciju kao i mnoge druge ljude zbog zločina koje su vekovima činili njenom narodu. Oni sve stranice u Amazoniji smatraju za neprijatelje. Ipak kada je upozнала vas i ona uvidela je da je pogrešila i obećava da će vas sautra odvesti u njihov Zlatni grad koji je, inače, zamnjen za sve strance. Međutim, u neru napuše vas Sančez sa svojim ljudima.

Chapter 12: A Secret Passage. Kada Sančez pogodi Maju, brzo trčite ispod vodopada. Gurnite prut da biste pomerili tajni kamen a zatim u rupu na zidu stavite vrh strelce da biste otvorili tajni prolaz. Kada uđete u njega,

naći ćete se na mostu koji vodi u Zlatni grad, ali će na vas otvoriti vatru dve zlatokose devojke. Pretrčite do polovine mosta i sakrijte se iza drugog stuba. Tamo čekajte dok Sančez sa svojim ljudima ne nabije ogroman kamen koji čuva Zlatni grad, dođe na most i ne pobije devojke čuvare. Tada brio upaljačem zapalite dinamit, bacite ga na most i bežite napred.

Sančez će pokušati za vama, ali će snažna eksplozija ubiti njega i sve njegove ljude. Međutim, Džejsonovim nevoljama još nije kraj, jer ga zlatokose devojke smatraju za neprijatelja i bacaju u jamu sa čudovitešom.

Chapter 13: The Thing In The Pit. U jami brio pokupite drov i perće sa čepela. Nožem presjecite cvet na zidu pa će iz stabiljke poteći slika bela točnost. Iskoristite drov, perće i nož da biste napravili koplje i povucite se uz sam desni zid. Kada čudovite, nalik džinovskom raku, dođe, usredsređite pažnju na sličku točnost te ga ubijte kopljem. Zlatokose devojke će vas izručiti u jame sa namernom da vas same do kraja. U poslednjem trenutku pojavilje se Maja, živa i zdrava, i spasiti vas.

Chapter 14: The Guardians Of Eden. Nakon što Maja objasni zlatokosim devojka da su vaše namere častne, ostaje vam još da ođelgate oplog koji donosi odgovore na sva nerazjašnjena pitanja.

Tehnički, ova avantura je fenomenalno uređena. Zvuk obiluje goimom digitalizovanog govora a animacije više podsećaju na igrani, nego na crtani film. Scenarij je takođe veoma dobro osmišljen, sa puno avanturističkog duha, obogaćen delovima iz najpoznatijih legendi o Astecima i njihovom blagu. Lik je mogao voditi preko karsorskih tastera pri čemu je tada izvodljivo i ukoso kretanje.

Takođe treba spomenuti da igra ima dva završetka. Naime niko site koristiti previde pomoć u igri (ikona sa znakom pitanja). Maja će vas jednodnostavno pastiri da ođete sa izgovorom da niste dostojni njene ruke, dok će vas u suprotnom slučaju uzeti za verenika da vladate njenim kraljevstvom zajedno sa njom uz neobezbeđeno *and they lived happily ever after.*

Nikola
ALTIPARMAKOV

Suburban Commando



S izvesnim zakašnjenjem iz Alternative softwara" nam se kroz konverzija filma sa čuvenim američkim rvačem, Hulkem Hoganom u glavnoj ulozi. Mnogi filmski kritičari, u vreme kada je ovaj bioskopski špijt harao Americom i Evropom, jednostavno nisu mogli da nadu reči kojima bi što efikasno ocenili ovo ostvarenje, a da pretom se pređu granica neukasa.

Što se igre tiče, treba reći da je po kvalitetno daleko iznad filma, ali ipak ništa bolja od većine igara Sjtora ovog žanra. U pitanju je zanimljiva kombinacija pacačine i platformske igre smeštena na jednu disketu. Dopaljiva grafika, solidan zvuk, isvanredna brzina i gladak skrol su svojim dovoljno peduslovni da se zainteresuje svaki ljubitelj pomenutih žanrova. I pored svih kvaliteta, neprestano visi utisak deja vu, počev od ambijenta, preko kontrole i pokreta pa do izrade u celini. Nakon zaista superbrzog učitavanja sledi kratak meni koji muđi izbor izmedu tri nivoa težine, muzike i zvučnih efekata (ili bez njih), unos šifre za ulove i početak nove igre.

Radnja ne prati filmski scenarij u potpunosti, tako da se akcija u početku odvija u prostanstvima svemira. Prvi nivo je klasična horizontalno skrolujuća pucačina koja po izradi neodoljivo podseća na *Project X*, samo što je tehnički daleko nesavršenija. Animacija je dosta dobra, ali su zato grafički detalji i veličina spekulova svedeni na minimum, te deluju prilično neugledno. Nivo je prilično dug, ali ne pretera-

no se čak. Celokupno igranje svedo se na uništavanje kretičih i prizemnih napasti od kojih nećete za sobom ostavljati dodatke u vidu energije, boljeg oružja, bržeg kretanja i povećanja jačine vaše ublačke mašinerije. Ako matljivo skuplote sve dodatke koji prozate ekranom, vrlo brzo ćete svoj brodić prevrotiti u letelice čudovite za tamanjenje ljavavih napasti iz svemira.

Poslednja sekvencna prvog nivoa uvodi vas u sledeći deo igre. Sada se nalazite na beodu zlog generala Sjtora i cilj vam je da postavite određeni količinu bombi na za to predodređene lokacije širom beoda koji je srušen u obliku lavirinta. Jedino oružje na koje se morate osloniti su vaše gole ruke i teo čije je masa vremena strahopoštovanja. Mekše neprijatelje razbacavate na više načina: penišćenjem, uklizavanjem, sapljanjem ili sličnim zahvatima poznatim iz popularnog američkog rvanja. S tvrdim napastima strikvi nisu baš tako nežiljive. Najpametnije je preskočiti ih i to bez preteranog zagledanja jer katkad znaju i da opale po koji metak. Za prelazke kroz tečivna vrata potrebni su vam ključevi koje skupljate usput, a sem njih možete prigrabiti i neke bodomošne predmete. Kada se sve bombe nade na svom mestu, ostaje vam samo da ođelčite iz osinjaka, nadojući se da je igra kraj. Međutim, prava belaja čete se tek nagleđati...

Svi uobličeni podaci o broju života, količini energije, goriva, bodovima, preostalom vremenu i ostalim faktorima diskretno su postavljeni u donjem delu ekrana.

Gradiimir JOKSIMOVIĆ



F-14 Fleet Defender



Lovac F-14 jedna je od najmoćnijih letelica današnjice i ujedno udarna pesnica američke mornarice. Njegova osnovna namena je zaštita aviona koji vrše udar po zemaljskim ciljevima od presretača iz vazduha. Izuzetne manevarske sposobnosti, pogotovo za jedan avion sa promenljivom geometrijom krila, kao i najsavremeniji arsenal raketa vazduh-vazduh, čine ga najobjektivnijom pretnjom za svaku letelicu koja mu ude u domet. Sa maksimalnom brzinom od preko 2,3 maha, reško koji avion može da mu umakne. Zato nema ničeg čudnog u tome, što tvori simulacija letenja ovom avionu, iako već prilično starom, daju novi život kroz poplavu simulacija u poslednje vreme u kojima je on glavna zvezda.

Sigurno je jedna od najimpresivnijih simulacija „otmaestic“ koju smo ikada videli novo čedo najpoznatijeg svetskog tvorca simulacija, „Microprose“. Ova firma ne prestaje da nas oduševljava kvalitetom kompletno izrade svojih programa, pa je tako *F-14 Fleet Defender*, iako po pitanju upravljanja i nemosti simulacije ne donosi ništa novo, grafički gledano još jedan korak bliže fotorealističnosti pejzaža. Pri tome zauzima samo 12 MB na hard disku, što verovatno svi ljubitelji simulacija kažu može da črnuje.

Kada vidite sve nijanse neba i oblaka, papirjastih ili tmurnih i teških, kada zarolite u njih i oseteite traku dimenzija, ili se spustite nisko iznad mora i posmatrate talase, skoro da ćete zaboraviti da vi tu imate neki konkretan posao koji treba da obavite. Nadletanje nekog od gradova na kopnu neće vas ništa manje impresio-

sionirati, sa kompletnom infrastrukturom, ulicama, trgovima, nebotičnicama i hotelima, nečim nalik na ono što je doskora vidano samo na pilotskim trenazerima čije se cene određuju sedmoćifrenim brojkama. Sigurno će vas oduševiti vernost atmosfere u različitim vremenskim uslovima ili različito doba dana i noći, poletanje u magli, odlazak u njansirani mrak noćnih misija dok za vama ostaju šetajuća svetla piste nosača.



Naravno, da biste uživali u savršenoj glatkoći ovako impresivne grafike, biće vam potrebna jako brza mašina i vrhunska grafička kartica. Ako vam na konfiguraciji kaotičnom većina igrača raspolaže zahtevno brzina animacije, rešenje je u smanjenju količine grafičkih detalja, čime ćete se otpekliti vratiti na nivo već viđenog. Procenite sami do čega vam je više stalo.

Škalo i u ovoj borbenoj simulaciji, i u ovoj postoje misije, i to prilično dobro osmišljene. Imajući u vidu namenu ovog aviona, sve se svode na borbu protiv neprijateljskih lovaca u svrhu zaštite sopstvenih bombardera ili odbrane svojih kopnenih baza od neprijateljskih vazдушnih udara. Ima i prestretanja protivčkih krstarećih raketa, iako da vam igra sigurno neće skoro postati monoton. Za zanimljivost možemo zahvaliti i dobro osmišljenu kampanjama u kojima karakter naredne misije uvek zavisi od

uspešnosti prethodne i sklada neki logičan sled raznih događaja.

Vaša eskadrila bazirana je, sa još nekoliko, na čuvenom nosaču aviona Nimitz. Postoje 3 prilično prostrana područja na kojima se odvijaju vaši mali ratovi. To su: Severan, Nordkap (krajnji sever Skandinavije) i Oceana (čija je lokacija nepoznata). U svakoj misiji, sem vas i valih Wingmana, u vazduhu se nalazi mnoštvo drugih eskadrila F-14 tako da obaranje zračaka, u stvari, predstavlja koordinisani napor svih. Jedina nedopustivo slaba tačka u programu, što je inače karakteristično za sve „Microprose“ simulacije, jeste potpuna neaktuelnost scenarija. Još uvek se govori o moćnom komunističkom Sovjetskom Savezu (program iz 94. godine?) i totalnoj konfionaciji na ivici nuklearnog rata, i dalje se preživljava nesrećni Gadafi kao voda svih terorista, Rusi prosto ne mogu da se uzdrže a da ne daju brežerznu podršku komunističkoj Širiji, itd. To sve verovatno i na Zapadu može da prođe sa/ mo kod onih klišea kojima tata i mama ne daju da gledaju CNN. A „Microprose“ bi baš mogao da angažuje i političke konsultante koji su na nivou njihovih briljantnih programa.

Upravljanje u igri je prilično simpatično, možda toliko da je iz aspekta same simulacije stvar daleko lakša nego što je to u stvarnosti. Koristišene tastature već po običaju ne daju uverljiv osećaj, niti pruzuju kontrolu, a reagovanje na džojstik bi moglo biti i mnogo bolje. Rotacija oko sopstvene ose čini se istovite gruba i nagla. Kad se sabere svi utisci, ipak se dolazi do zaključka da se igra relativno lako može igrati. Pretpostavljamo da bi utisak bio i povoljniji da smo imali na raspolaganju neki od prvih avijatičarskih vidova umesto običnog analognog džojstika.

Konačni sud o ovoj simulaciji ipak ostaje na vama. Naš je utisak da ćete mnogo propustiti ako je ne nabavite makar da je pogledate, jer je njeno grafičko okruženje nešto sa čime se ipak do sada niste sreli.

Aleksandar
VELJKOVIĆ

Komande sa tastature:



- +/ - povećenje/smanjenje poltske motora
- A - forsaz (afterburner)
- B - vazdušna kočnica
- C - chaff
- D - uključivanje/isključanje HUD-a
- E - verenje (postavljanje u poziciju za slinjenje)
- F - flare
- G - stajni trap
- H - kuka
- J - ometač radara (jammer)
- M - sigurnosni pravdač naruženja
- P - autopilot
- R - pajeenje/gašenje radara
- S - odabir naredne tačke u zadatoj putanji misije
- U - pregrevac
- V - svetlene vrste displeja
- Z/ X - zum +/-
- L - il "backspace" - promena cilja za rakete
- Space - ispaljivanje rakete
- Enter - pucanje mitraljezom

Vrste oružja (fasteri za odabir):

- T - mitraljez
- Z - Sidewinder
- J - Sparrow
- d - Phoenix
- S - ILS (sistem za instrumentalno slećenje)



Pogledi:

- F1 - napred iz kabine
- F2 - napred van kabine
- F3 - sa nosača
- F4 - iz kontrolnog tornja na pistu nosača
- F5 - na avion spolje
- F6 - iz kabine kapilote
- F7 - ne preostale sopstvene avione
- F10 - na neprijateljske avione u vazduhu

Numerička tastatura:

- 8 - pogled napred
- 2 - pogled na donji deo komandna table
- 4, 6 - pogledi levo-desno
- 1, 3 - natrag levo-desno
- 7 - mepe

Prilikom spoljnog pogleda na avion: 4, 6, 8, 2 - promena perspektive



SECOND SAMURAI



Pre vremena vremena firma „Vid Image“ izborila je sedi mesto u kategoriji značajnih proizvođača igara za Amigu i to zahvaljujući svojom prevencu - hitu *First Samurai*. Priča je predstavljala klasičnu dalekosežnu dramu sa tri glavna lika i nekoliko jačih poetskih momenata koji su se sastojali u neverovatnoj borbi usamljenog samuraja protiv horde demoničkih stvora i sličnih karakodžula. U završnoj sceni igre (jako je lako dočuveo da je vidj) zli duh uspeva da se isčebela iz ruka pravde i nestaje bez traga ostajajući samuraja, blago rečeno, u čistu Baš na tom mestu dolazi nastavak sage o hrabrom samuraju.

Mehanika, ovog puta samuraj nije se sanjaprežen sadističkom izdvojanju luckih programa, već nu se u potrazi pokružuje i kolega vrlo sličnog izgleda i mogućnosti, što će reći isto toliko namjiv i suicidalan. Da cela stvar dođe na dramatičniji pobrinute se taj isti kolega koji ne mora uvek biti stopostotno kooperativan (što svakako zavisi od građa), te postaju mogućnost konfliktu između dva ratnika, što može imati dalekosežne posledice. Srećom, sve to se može elegantno podesiti u uvodnom meniju koji pored toga nosi i mogućnost uvođenja sifre, isključivanja muzike i biranja broja života i težine. Na najvišoj težini moguće je odigrati samo par nivoa, što nije loše za početnike inaču u vidu činjenica da je prvi deo igre, inače poznat kao izuzetno teška bonička platforma, „kući vodar“ u odnosu na palinko koji donosi *Second Samurai*.

Elem, hrabro ste izabrali Start Game opciju glavnog menija i uz pomoć Good Luck (što već počinje da zavodi na samuraj u lepravo poslednje radnje) ometate kneževstvo Niste prešli ni tri koraka, kad čto nailazite prve tabadžije željezne vaše plemosite kivi. Ubrzo posle stvaranja vaše energije do kritične tačke, shvatite da jebolike nastaj treba opatiću yoko tobi gerijem igre + pravac + pucanje (za neupucanje. Graditelj je nosilac crnog pijasa, što objelstajava dušinu ovog leteta i pregrit stravičnih uzroka, prvi ur.). Nastavite desno dokle

možete, gde treba pokupiti nekakvu žutu kuglicu, koju ćete, čim shvatite njenu funkciju, iznad svega zavoleti. U pitanju su čini za doživljavanje vaše verne katane (kada se u dočjem delu ekrana pojavi slika knjige, treba držati pucanje sve dok se mač ne materijalizuje u samurajevim rukama). Sada možete upoznati čari kasapijenja bestija katanom, što će prištiti sate i sate nezabavne zabave.

U blizini početne lokacije nalazi se samnjivo lahav poklopac kojeg treba par puta isuširati (dole + pravac + pucanje) i ubrzo će se naći ispod zemlje. Zmija se rešavate niskim udarcima nogom (katana ovde ne pomaže), a kotrljajuće zvezi je napametnije preskakati i zatim preseći sa neke niže platforme.

Par koraka dalje, nakon što pokupite dodatke u vidu veća (energi-



je), noževa (dalekometno oružje koje se koristi dužim pritiskom na pucanje) i brzoj knjige (magija koja aktivirate na isti način kao i žutu knjigu), dočekate vas prvi veći problem otečoven u obliku segmentiranog zmaja sa rošijem u grlu (iči na divovsku Taenia Sollum, tj. svinjsku pantljičaru). Vaš zadatka, sem ako ne želite da akrepu poslužite kao dezet, jeste da ga nekak desetak puta preseckate i time ga skratite na razumniju meru,



a to najbezbolnije postizete brzim vitljanjem katane (pucanje) uz polagan napredovanje udarom.

Taman ste se ponadali da je prvi nivo gotov, kad se na ekranu pojavi poruka *Dew's Burn! Ah, šta je sad?* Ništa naročito, samo treba proći najveću sanuju koju ste ikada videli - pečinu u kojoj lava vri kao rezanci u nedeljnoj torbil. Ovide je zaista teško ostati neopcepn (ište potpisani konstantno ostane bez jednog života pokušavajući da izbegne netrojene plamene jezike i kapljice kaselne sa tavana, a po svemu sudeći manje bi štetje naslazo ako bi mitovao dok lirka ne prođe). Ubrzo će se pojaviti jedan poveći mehur u koji treba ući i koji će vas „odbaciti“ do poslednje prepreke na ovom nivou.

Ako ste pomislili da ćete opet imati posla sa zmajem koji izbacuje kuglice plazme i povrh svega pokušava da vas pojede, imali ste pravo. Savet je da, izdnostavno, budete strpljivi i izbegavajući opasne kuglice, čekate da vam se zlobnik približi, kada ga treba dva-tri puta „pomazit“ po njušci. Kada ga pošaljete gde mu je mesto pojaviti se mehur koji skakoaće. Dodite do njega, držite pucanje i nivo je gotov.

Stožeći nivoi, sem novih neprijatelja donose i nove logičke probleme, kada je potrebno malo promišliti i proanalizirati sve predmete koji se mogu pokupiti (džboštik na dole) i kasnije korisno upotrebiti. Neki od tih predmeta su: mala stanua koja treba baciti na kame na postolju, kako bi pokrenuli skrivene mehanizme koji će vam omogućiti da dođete do naitzleg nepristupačnih delova ekrana; magnet pomoću koga treba podići metalne rešetke sa poda; letuća spravica kojom dosežete do neslućnih visina itd. Treba upamtiti da je preporučljivo uvek malo preuzajati okolnom jer se nikad ne zna na šta možete naići. Poneki mehurčić vas bez prebaciti na bonus ekran gde treba uništiti veliko kamenje koje se udarcem cepa na dva manja i tako sve dok i najmanji delić ne budu uništeni (slično igri *Delux*).

Na kraju svakog nivoa čekate vas po najmanje jedan Glavonja po-

većih dimenzija. Za svakog od njih postoji neki „recept“ kojim se brzo uništava, ali neki zaista znaju da budu bolni (kao što je, recimo, okatno čudovište u pećini koje treba doći čak tri puta).

Prvih nekoliko nivoa odigrava se u ambijentu koji je sličan onom iz *First Samurai*, dakle u divljaj periodu sa multiravanskim skrolom animirane pozadine. Međutim, viši



nivoi se odigravaju u sasvim neočekivanom krajoliku za igru ovog tipa - unutrašnjosti futurističkog postojenja sa velikim brojem robotova, pokrenutih platformi, šiljaka i drugih neprijateljskih igračka koje su poznate pre svega iz igara pucačkog tipa. Da poredenja sa pucačima nije slučajno, uvrešete se i kad dođete do dela kada samuraj prikači mlazni ranač za leđa, opekri bi se blasterom vrednim poslovanja i krene u klasičnu horizontalno-škol-pucaj-dok-ne-skljaj-prize akciju! Zaista neočekivano, ali ipak priljato iznenađenje.

Ekran je jednostavno podeljen na dva dela. U dočjem, manjem delu snimrane su elementarne informacije o količini energije, predmeta koji je trenutno u upotrebi (metanje ih levim „Shift“ tasterom) i broju života. Tu je takođe i nekakva bela skala koja popunjavate skupljajući zvezdice tra uništenih metalnih kuglica na koje nailazite (svrha tih zvezdica u prvom delu igre bila je „nasabčanje“ katane, ali ovde je njihova uloga obavljena velom mišterije koji do sada nismo uspeli da eliminišemo).

Second Samurai, po tehničkim karakteristikama, u odnosu na svoje prethodnika ne poseduje neka veća unapređenja. Grafika je vrlo malo poboljšana, animacija je savršeno glatka, zvuk je obogaćen novim digitalizovanim partijama (pomenućemo samo poznatior hor iz „Karmine Burane“ Karla Orfa), a zvučni efekti su za pamćenje.

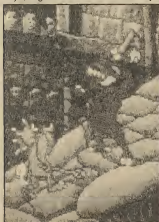
Verovatno se treba posebno napominjati da žrtvujete tri diskete i čistite sebe ovom odličnom igrom. To što se svidela momcima iz „Psychonista“, koji su i glavni dizajneri igre, sasvim dovoljno govori o njenom kvalitetu.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Litil Divil



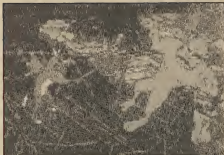
Igra *Litil Divil* je za sada rekorder po dužini pravljenja. Bila je objavivana u našem listu još pre više od dve godine sa puno gotovih slika, a pojavila se nedavno kada su je već gotovo svi otpisali. Izgovori „Gremлина“ bili su prilično neuvredljivi, a uglavnom su se bazirali



na „genijalnoj i neponovljivoj grafici“ koju će *Litil Divil* predstaviti. Ruku na srce, ljudi su za grafiku možda i smali pravo, ali da su prekardijaši - jesu.

Bavoljak u čiju ste kožljišti stavljati našao se u megostoljubivom podzemnom predelu korcatom zamka ma poput onih iz filmova „Indijana Džons“ - prevallje, strelice koje izleću iz zidova, tajni prelazi i sl. Svaki vaš potez praćen je odgovarajućom reakcijom đavoBa, bila ona talas oduševljenja ili pominjanje vaše uže i šire familije.

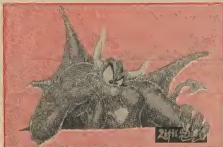
Kao prvi protivnik pojavljuje se monstrum od nekih pet-šest metara koji ipak mnogo više zastrašuje no što bje. Kada ga eliminišete otvara vam se put ka spleta pečina. Kada uđete u taj splet budite spremni na sve! Kao što je već rečeno, na pu-



tu se nalaze mnoge prepreke. O preprekama ćete sami najbolje saznati, a što se tiče koristi, zapise je novca kojim se može kupiti štošta u prodavnici koja se nalazi negde na početku mape. Mapu prošnog puta, energiju i inventar predmeta možete videti u donjem delu ekrana.

U lavirintu ćete često dolaziti do pojedinih vata iz kojih se kriju iznenađenja. Većina ih je neprijatna, pa uvek budite pripravi na najgore. Neka od njih možete uništiti, pa ćete biti u mogućnosti da skupite još neku korisnu stvarčicu. Ako baš zagustite, možete pobeći tako odakle ste i došli.

Dušan KATILOVIĆ



Simfarm



Novi „Maxisova“ igra zahteva dosta vremena i mozganja. Ako ste igrač AAE kategorije (Aggressive Alien Encounter) ne nastavljajte čitanje ovog teksta. *Simfarm* je mirna igra, bez zločina poprskanih krvlja.

Simfarm je radem u visokoj rezoluciji i predstavlja pravi odmor za oči. Što se zvuka tiče, na bijenu je

ogavan (*the at-waves*), ali na *Sound Blastu* će vam pružiti zadovoljstvo. Igru počinjete jednostavnim biraanjem mesta na mapi (uključivena mesta su već izgrađene farme), ali pažite na temperaturu, padavine i veter. Naravno,



igru počinjate se dosta opija.

● Buy, Sell - kupovina i prodaja mehanizacije, semena, stočice...

● Evolution - podaci o razviku farme, gradnja, produktivnosti i kvaliteta zemlje; problemima na polju i preporučenim bijnim kulturama.

● Map - prodaja i kupovina zemlje, podaci na kojim se poljima nalaze koje bolesti, gde i u kojim količinama pada kiša, koliko su polja profitabilna i upotrebljiva.

● Weather - izveštaj o godišnjem dobu, temperaturi, količini

kiše koja pada na polja, brzini vetra i količini isparavanja.

● Balance - informacije o količini uložnog, uložnog dobrog novca i (važnom) pozera.

● Bank - uzimanje novca na zajam, naravno sa varirajućom iznosnom stopom.

● Market Value - informacije o ceni kultura na tržištu (zavisni od godišnjeg doba).

● Ruka - premeštanje stočice hrane i ostale imovine koju je moguće premeštati.

● Lupa - klikanjem na neki objekat dobijate se podaci o njemu, a klikanjem

Critical Path



Prijatno iznenađenje ovoga puta stiže nam iz nepoznate softverske firme „Mechadeus“. Na „svetu“ 225 MB smešten je interaktivni film sa glumicom-kaskaderkom Ajlin Vajninger (Eileen Weisinger) u glavnoj ulozi ženskog komandosa pod imenom Ket. Originalnost igranja ogleda se u tome što preko brojne kamera iz komandne sobe pra-

te Ket usikom prolaže preko raznih prepreka i indirektno joj pomažete u okončanju misije.

Radnja je smeštena u budućnost, neposredno nakon okončanja velikog biološkog



oslova koji je dosećivao stacionirano Zemlje i kod većine preživelih izazvao trajna psihička oštećenja. Naletce koji zdravi ljudi počeli su da



početak. Sa troje prijatelja u dva natovarena helikoptera krenete ka cilju. Negde na pučini dobijate SOS poruku emitovanu sa jednog od usputnih ostrva. Letite ka njemu, ali na obali bivate napadnuti. Vaš helikopter je oštećen a kopterist je poginuo. Drugi helikopter je totalno uništen, ali je, srećom, jedan član posade, Ket, preživela. Vi ste se dokopali komandne sobe odakle preko kamera pratite Ket. Ket kao i svaka dobra mačka ima devet života i gubi ih ukoliko je ne izvucete iz

smrtonosne situacije. Njegov zadatak je da se probije do zlog Generala Minha koji vas je uhvatio u klopu i ubije ga. Ukoliko Ket ne uspe i vi ćete biti mrv.

U kontrolnoj sobi iz koje komunicirate sa Ket nalaze se monitor na kome pratite njeno kretanje, detonatorska konzola pomoću koje možete da aktivirate raznorazno oružje raspoređeno po objektu, kontrolni panel za aktiviranje fabričkih uređaja, MCL (Military Communications Link) vojni uređaj za komunikaciju koji ste poseli iz helikoptera i bežičnica Generala Minha. Tehnika upravljanja ovim uređajima je jednostavna i vrši se mišem, a problem je u tome za šta se u kom trenutku treba odhoditi. Savet je da pratite šta se dešava na monitoru i pažljivo pročitate Minhovu bežičnicu.

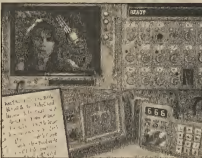
Ono što *Critical Path* izdvaja od sličnih igara je tehnika kojom je napravljena. Pored žive kaskaderke žiji su svi pokreti snimani kamerom i digitalizovani, igru odlikuje i korišćenje drugih tehnika i programa kao što su „Autodeskov“ 3D Studio 3.0, „Adobeov“ Photoshop 2.5 i „Fractal Design Painter“.



Kao rezultat svega ovoga dobijen je interaktivni film, što će reći film čija se radnja menja u zavisnosti od vaših odlika.

Critical Path radi pod Windows operativnim sistemom i podržava igranje u 65 000 boja ukoliko imate neku bolju video karticu i minimum 8 MB RAM-a. Minimalna konfiguracija potrebna za igranje je 4 MB RAM-a i VGA kartica, ali ćete u tom slučaju na ekranu videti samo nesnažna boja.

Goran KRSMANOWIĆ



na polje (njih) dobijaju se informacije o zrelosti određene biljke, njenoj klasi, temperaturi i vodi potrebnoj određenoj biljci (termometar sa kapijcom).

Asfaltni put - skuplji za gradnju, ali ne kvari mehanizaciju.

Prasnjavi put - jeftiniji, ali kvari mehanizaciju.

Ograda - služi za ogradiavanje prostora za stoku na imanju.

Ograda sa vratima - gradi se na već postojećoj ogradi.

Kanal - dovod vode od pumpe do njive.

Ventil - regulisanje dotoka vode, može se graditi na bilo kom delu kanala.

Kutija - hrana za stoku.

Bazen sa vodom - voda za stoku. Ako se stavi pored vodotoknja, a vodotoranj do kanala u kojem teče voda, bazenčić će uvek biti pun vode.

Drveće - njivu u području sa velikom brzinom vetra obavezno treba ograditi drvećem.

Buldožer - jasno.

Biljka - sadenje određene biljke.

Sprej - postoje 4 vrste: Fertilize (prirodno đubrivo), Pesticide, Herbicide, Fungicide (štetna za zemljište).

Uvek na početku upotrebite farmu sa gradom. Ako vam se na njivi pojavi sličica sa crdlijem đubrom, koristite Fertilize; za crva koristite Pesticide; za isušenu biljku koristite Herbicide, a za pokvarenu kukuruz koristite Fungicide. Stoku smestajte u ambare, jer će tada manje jesti.



Na mestu gde nema reke, jezera ili ne pada puno kiše, gradite vretenjače, ali pazite da brina vetera buvače vođa od 10 mph. Morate uvek znati koliki porez morate platiti, da ne biste prerano završili igru.



BUBBA'N'STIX



Legendarni „Core Design“ je izdavači igru *Bubba'n'Stix* dokazao po ko zna koji put da tzv. „low budget“ igre mogu da se ravnoopravno nose sa „redovnim“. Doduše, kod nas se sve igre mogu svrstati u one sa niskom cenom, ali to je samo jedna od niza prednosti koje nosi embargo UN-a.

Krasko učitavanje prijatna je odlika programa, kao i jednostavan meni. Preporučuje se odabir muzičke pratnje tokom igre jer sa efekti dostava ograničeni i nedovoljni za stvaranje prave atmosfere. Reč je o malo neobičnoj platformi sa dosta humorsoidnih elemenata i gegova montapatonovskog tipa. Tip zvanii Baba (Bubba) obučen je u plavi

džins i lina izgled prosečnog američkog „dizelaša“. Njegov najverniji i jedini prijatelj je Stiks (Štik), šarena galica sa mnogostrakom ulogom.

Njome se može umlatiti protivnik, zapušiti rupe na cevi za odvod, napraviti odskočna daska itd. Na početku igre imate tri života i pet energetskih jedinica, što je prilično nedovoljno ako se uzme u

obzir koliko malo lina mesta gde se možete „okupiti“.

Prvi nivo se odvija u šumi punoj čuđnih oblika života i ekosistema. Uzmite štapina u ruke i krenite. Himn, učinilo vam se da vas neko prati? Možda... Svejedno, odlična osobina Stiksa je da vam se uvek vraća u ruke, sama ili ako ga „pozovete“ pacanjem. Prebježite ne-

identifikovano žbunje i letiča svetinja i usmerite se nadole, prema kraju nivoa. Povišanjem palice nadole uz pacanje, zadržite štap u rupu koja se ukazuje u steni. Slobodno se popnite na štap, produžite put, a štap će vam se vratiti. Prvi nivo služi za sticanje rutine.

Drugi nivo vas smešta u nedefinisano okruženje puno zelenkaste kiseline. Već ovdje do izražaja mora da dođe vaša pronaljaljivost više nego „goli“ refleksi. Štap ćete morati da upotrebljavate mnogo češće. Treći nivo se dešava u samom vulkanu. Dodir sa lavom loše utiče na kožu vaših bubana, a i na oči, uzimajući u obzir kožu se iskolače od bola. Nadamo se da imate proćakan džepić, jer skakanje po kamenjaku se malo pomalo izgubi u lavi, traži baš to.

Četvrti nivo dešava se na nekim reševinama koje su delimično potopljene vodom. Poč vodom možete prilično izl-

žati, tj. sve dok Babino lice u do- njem desnom uglu ekrana ne po- piavi. Tada morate izroniti i nadisati se vazduha. Morate se paziti i riba i du- gih morskih mutanata koji vam non-stop sme- taju. Po dru dnu čete često nailaziti na čepove, kao i na koture koji, kada ih okrenete nekošto puta štapom, otvaraju neka vrata. Na ovom nivou potrebne je ba- tro razmišljanje i dobar smi- siao za predviđanje situacije. Posledni, peti nivo; smešten je u luđaše zoološki vrt u kojem će se igrati svi faktori koji vam mogu zasme- ti. *Bubba'n'Stix* je program raden „na dva fronta“. Njime se igrać no- že zabaviti i racionalno, ali u isto vreme i dovoljno zaintrigirati kako bi dao u igranju sve od sebe.

Dušan KATILOVIĆ



THE TERMINATOR RAMPAGE



Posle nešto više od godinu dana od izlaska *The Terminators* 2029, revolucionarne igre u obliku 3D *Wargames* klona, pojavljuje se nastavak. Očekivalo se mnogo, a dobilo malo. Krivci za ovaj relativno uspešan pokušaj su programeri i nepoznate softverske kuće „Beches“ da“.

Priča je klasična: zlošesti roboti koje je naš junak unišio u prethodnom delu, vratili su se u prošlost, tačnije 1984. godinu i

streme da zauzmu Plavu planetu. Naravno, jedini spas ljudskog roda ste vi. Na vašu veliku žalost, ovaj put niste u svom oklopu, naoružani goniacem lasera, čija se snaga izražava u megavattima, već u svojim ručicama držite



„legaznu beretu“, a ako bađe sreće i „uzi“. Što se tiče sa- protne strane, na prva četiri nivoa borite se protiv tri vrste neprijatelja: hodajuće kamne za smeće (neka vrsta okruglih robota koji u dodiru sa va- šim organizmom eksplodiraju); neke vr-

ste letelica naoružanih laserom (relativno laki za uništavanje); i na kraju, protiv tzv. infiltratora koje je nemoguće uništiti, već samo privremeno onesposobiti, ali isključivo „uzjem“.

Negativne posledice koje nastaju pri susretu sa gorenavedenim egzistencijalnim oblicima jesu smanjenje energije i

snage šilta, predstavljenih dvema skalama, zelenom i plavom, u donjem levom delu ekrana. Pored tih skala, u donjem desnom delu ekrana nalazi se mapa, sa vašim trenutnim koordinatama. Na mapu nije moguće videti neprijatelje, ali je moguće videti stepenice (one nadole obeležene sa crvenom, a nagore zelenom bojom).

Vaš prvi zadatak sastoji se u pronalaganju petnaest delova lasera



na prva četiri sprata, čime je moguće otvoriti vrata za sledeće spratove. Problem je u tome što ne znate ni približne koordinate delova lasera niti njihov broj na određenom nivou, a svaki bod nivoa je kilometarske veličine. Jedina povoljna stvar je to što se možete vratiti i na prethodne nivoe, po munjici ili neki od delova koji osete promašli u prvom čugu.

Osnovna zametka igri je grafika koja je nešto poboljšana, ali znatno usporava i pored toga što je igra ra- dena za minimal- no 386DX mašine sa 4 MB RAM- a. Čak lako je igrate na ntkoj 486 mašini vaš junak će se dosta spo- ro kretati i po- red toga što ste nivo grafike podigli na minimum.

Zvuk je dobar urađen i doprino- si realnosti igre, popravljajući tako općen utisak.

Igor IVKOVIĆ





Assassin Special Edition

IGROMETAR

9	9		
9	8		2

8.75

Čestitka gomila *Special Edition*ve špeditan je dokaz da je „Team 17“ ponestalo ideja. Motivi vođube vreme nisu izbacili nijednu originalnu igru, već prepravljajnjem poverenih izvora žele da održe kontinuitet u softverskoj industriji.

Elem, *Assassin Special Edition*, čelo softverske grupe „Psionik“, ne

donosi skoro ništa novo. Sve tehničke karakteristike su identične kao u originalu, jedina razlika (sem one u imenu) je u izgledu i ambijentu nivoa, kao i u neprijateljskim sprajtovima koji su sada još raznovrsniji i ubitačniji.

Kontrola nad glavnim likom takode je ostala nepromenjena. Sem

kretanja u svih osam pravaca i pucanja moguće je i zaključiti se za zidove i parati uz i niz njih i pritom rastaviti agresivne napadače. Sem dezintegracije svega pokretnog potrebno je još i skupljati razne predmete od kojih neki predstavljaju dodatke (energija i sl.), a bez nekih nije moguće završiti nivo.

Svaki nivo se sastoji iz više delova koji su objedinjeni istim prijašom i kategorijama neprijatelja. Čiji je pokupiti određene predmete i sa glavom na ramenima se dovodi do izlaza. Neprijatelji

su vrlo raznovrsni i mogu se podeliti na one koji miruju i one koji napadaju iz pokreta. Obe kategorije su vrlo neopodne (pri čemu važi pravilo „što manji lo gađati“).

Gradimir JOKSIMOVIĆ



THE BLUE & THE GRAY

IGROMETAR

7	7		
6	7		2

6.75

Kada „Impressions“, poznata pre svega po svojim strategijama i avanturama, izbacila je na tržište još jednu igru inspirisanu američkim građanskim ratom 1861-1864. Sam naziv igre govori da se radi o „našim“ i „njihovim“.

Na početku birate da li ćete igrati tzv. istorijsku ili standardnu igru. Pošto izaberete zaračenu stranu, pojavljuje se mapa S.A.D. i desno od nje panel sa opcijama. Neke opcije vezane za sam tok igre nalaze se u vidu okvira i podijeljene su na četiri grupe: *File*, *Options*, *Start* i *Help*. U okviru *Options* grupe postavljene su brzina skrola i igre, detaljnost grafike, vidljivost poteza neprijatelja, prisustvo muzike i efekata i težina igre. Težina se može



svesti na nulu ukoliko se odlučite na Easy Mode i opciju Input Results kojom jednostavno možete uneti željene rezultate i time odrediti pobjednika bitke. Ostale grupe opcija standardne su i nije ih potrebno objašnjavati.

Na mapi su prikazane države S.A.D. i njihova pripadnost, kao i jedinice federalne i konfederalne vojske. Svojom jedinicom (na početku i jednom) upravljate tako

što na mapi klonete na mesto kađa želite da se ona uputi. Panel sa desne strane sadrži pokazatelje stanja jedinice, a u okviru njega možete davati i specijalne naredbe: marš, utopavanje, ukrčavanje na brod ili voz, uništavanje pruge ili usiljeni marš. Takođe, moguće je i regrutovati nove vojnike opcijom *Recruit*. Kada obavite sve što ste hteli, kliknite na *End Turn* i usledićete potezi neprijatelja.

UNITED STATES OF AMERICA 1861

Victory Bar

Recruitment

Average Score: 0

Number of Units: 10

Unit Division

Unit	Federal	Confederate
Infantry	1	1
Cavalry	1	1
Artillery	1	1
Engineers	1	1
Medical	1	1
Supply	1	1
Transport	1	1
Naval	1	1
Air	1	1

Game Orders

Ukoliko dođe do bitke, možete odlučiti da li želite lično da je vodite ili da kompjuter izvrši kalkulacije o rezultatu. Ako se odlučite na lično vođenje, moraćete da pazite na mnogo stvari, uključujući i formacije pešadije i konjice, načini pucanja i pomena vojnika (protivno ili po komandi) itd. U svakom slučaju, uvek se možete odlučiti na povlačenje (Withdraw) ili prepustiti kompjuteru da vodi bitku umesto vas (Autoplay).

Po završetku bitke sledi iscrpan izveštaj o gubicima po rodovima vojske. U toku igre dobijate redovno informacije vezane za istorijski tok rata, što za naš igrački auditorijum i ne mora biti preterano interesantno.

Dušan KATILOVIĆ



STAR WARS CHESSE



Nema softverske kuće koja je od šaha napravila veći biznis nego što je to „Software Toolworks“, proizvođač čuvene serije Chessmaster šahovskih programa

va zvezda“ pratećom skrolovanjem priče o tome kako su nekad davno u dalekjoj budućnosti svi kosmički sporovi rešavani partijom šaha sa živim figurama. Ubezno ćete se naći na klasičnoj 3D šahovskoj tabli sa vrlo neklasičnim figurama, junacima „Ratova zvezda“. Svaka strana ima potpuno različit set figura. Na strani „dobrih“ Luk Skywalker je kralj, princeza Lea kraljica, topove predstavlja Joda, pešake R2D2, itd. Najmiskij protivnički lik, Dart Vejder, u igri je i najmoćnija protivnička figura - kraljica. Opisana konstelacija figura ukazuje na jednu bitnu razliku u odnosu na *Battlechess*: čiji je i najmoćnija protivnička figura - kraljica. Opisana konstelacija figura ukazuje na jednu bitnu razliku u odnosu na *Battlechess*: čiji je i najmoćnija protivnička figura - kraljica.



dobro poznatih vlasnicima svih vrsta kompjutera. U težnji da krug potencijalnih korisnika prošire na mnogo veći broj ljudi od ljubitelja šaha, upustili su se u bitku za tržište zabavnog softvera izgrađenog oko šahovske osnove, gde je do sada *Battlechess* suvereno vladalo.

Kako spojiti pacačku igru i šah u jedno? Jednostavno! Napravite „Ratove zvezda“ na 64 polja - idealna formula da se petvinska miliona ključa širom sveta. Tako je još jednom čuvena Lukaskova svemirska epopeja softverski eksploatisana, ovog puta pod nazivom *Star Wars Chess*. „Software Toolworks“ su očigledno uočili veliki trud u ovaj projekat. Već zbog same činjenice da program zauzima 38 MB na hard disku, očekivali smo od njega čuda i nešto radikalno kreativnije od *Battlechess*. Nakon što smo ogledali sve animacije i efektno ga matirali više puta, došli smo do zaključka da nijedan ljubitelj *Battlechess* neće zažaliti tih 38 megabajta.

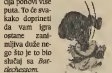
Uvod u igru počinje Zvezdom smrti i muzičkom temom iz „Rato-

vanjenja da su bele i crne figure potpuno različite, jednostavnom računom dovodi do daleko većeg broja različitih animacija, što je već solidno objašnjenje za dimenzije programa.

Upravljanje programom je primerno širokim korišćenim masama, što će reći vrlo jednostavno. U donjem delu ekrana imate 5 glavnih ikona, od kojih vas 4 vode u podmenije sa još nekoliko ikona. Desno od njih nalazi se prozorec u kome je verbalni opis ikone sad kojom se stećete miša trenutno nalazi, tako da nema mesta nikakvim nejasnoćama. Radi jednostavnosti i broj komandi je sveden na minimum, tako da nema nikakvih „dubokoumnih“ šahovskih kategorija kao što je, recimo, podšavanje vrednosti poteza u biblioteci otvaranja ili modifikacija vrednovanja pojedinih figura. Čista zabava!

Grafika je u visokoj rezoluciji i koloristički sasvim dostojna SVGA standarda. Animacije su ujedno efektivne i raznovrsne. Ako prebrojite figure i uzmete u obzir da svaka od njih „jede“ svaku

protivničku na različit način i sami ćete zaključiti da će vam se retko u toku igre dogoditi da se ista animacija ponovi više puta. To će svakako doprineti da vam igra ostane zanimljiva duže nego što je to bio slučaj sa *Battlechessom*.



Urešan detalj za sve koji oduvno ne igraju šah na kompjuteru jer su im današnji

programi ispravije jaki. Jeste što je *Star Wars Chess* i po snazi prilagođen širokim masama. To znači da je namerno podesen da igra slabije i da pravi česte previde, kako bi prosečnom igraču prištedelo što više izdosta.

Kada rezimiramo sve što smo videli (i čuli!), stičemo utisak da je *Star Wars Chess* jedan osmišljen atrakcija i neobičan pristup šahu. Možda je to dobar način navođenju klijenata da nauče igru šaha na jedan manje suveran način? **Aleksandar VELJKOVIĆ**

F1



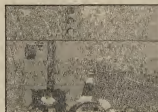
Iz izdandlog naslova krnje se igra odličnog kvaliteta i izrade, radena po uzoru na daleko lošiji *Proov*. Reč je, naravno, o aukadnom pristupu triama Formule 1.

Budući da je ceo program motao da bude „budžet“ na jednu disketu (da bi se lakše mogao predavati na Jugoslovenskom tržištu), uvod i bogatiji meri su izostavljeni, ali tu je sve što treba. Određuju se: nivo težine za takmičara (Novice, Amateur, Professional, Expert), vrsta takmičenja (Championship, Demo, Training, Arcade), broj tika koji će se voziti (All GP1-6), način upravljanja, vrsta zakrcaica i guma, broj igrača, broj krugova i vrsta menjača.

U skladu sa vrstom takmičenja, trke se razlikuju među sobom. Ali, pošto uveštavanja ćete kad-tad uključiti u vožnju šampiona-ta koji se sastoji iz šest staza (tika), a svaka od njih sadrži šest krugova. Pre trke vozi se kvalifikacioni krug koji nije apsolutno presudan, ali je od velike važnosti bilo na pol-poziciji prilikom starta. Pošto krete trka, uočete bezinu skrola, dobru grafiku i solidan zvuk u igri. Sama pozadina nije nešto specijalno, ali je animacija fantastična i na momente čak izaziva prijatnu nevericu kod igrača. Od njega se traže odlične refleksije i sposobnost dobre procene situacije „na terenu“, naročito prilikom preticanja. Naravno, kontro-

la bolida i ostrina krivina, kao i brzina i polkovrenost konkurenata na stazi je analogna izabranjoj težini igre.

U igri postoji, kao što je rečeno, šest staza: Interlagos (Brazil), Imola (San Marino), Barcelona (Španija), Monte Carlo (Monako), Monza (Italija) i Kastelet (Francuska). Modalest oevajanja bolidova isti je kao i u pravoj Formuli 1, a imena pojedinih vozila manje-više odgovaraju realnosti. Točkom trke ehan je racionalno izdelaen na dva dela: igrački - donji i parametarski - gornji. Parametri su standardni, a



levom gornjem uglu je mapa aktuelne staze sa belom pokretrenom tačkom koja simbolizuje vaše vozilo. Desno od toga su protekle vreme trke, vreme na poljez knagu, skala oštećenja vozila, kao i pokazivač kruga koji se u datom momentu vozi. Ako se sećate *Proov*, znati da ne možete poginuti odjednom, ma koliko se udesila. Štaviše, kompjuter će vas ljubazno vratiti na stazu. Isto ipak predstavlja značajan gubitak vremena.

Dušan KATICOVIĆ

SERVIS za kompletan COMMODORE program!



TRIM d.o.o.

Produzeca za proizvodnju,
trgovinu, usluge i obrazovanje
Kojmakovska 42, BGD Tel: 421 303 Fax: 419 967
Jurja Gagarina 151, NRG Tel: 155 294 Fax: 155 294
13. oktobra 40, UMBKA

SERVIS sa kompletnom komercijalnom i kulturnom opremom

Radno vreme: od 08:00 do 20:00

**SERVIS
sa originalnim
komponentama
u roku od 24 casa!**

ZA OBRAZOVANJE I ZABAVU NUDI:

Software TRIM nudi:
Program za PC za podjenje:
Igre na misu
Komisione prodaje
Servisne usluge
Vodjenje knjigovodstvo



Za laksi rad:

Reset modul

Za dinsti svek kompjutera

Modul 1

Turbo 250, Turbo 2002
Podesarivanje glave kasetofona

Modul 2

Duplikator, Turbo 250
Disk Fast Load Copy 202
Podesarivanje glave kasetofona

Modul 3

Simons BASIC, Turbo 250
Podesarivanje glave kasetofona

Modul 4

Tornado DOS (Ubrzanje diska)
Monitor 49152, Turbo 250

Vealni port Amiga
Zajedna mis i 2 joystick-a

Centroniks:

Amiga i PC
C-64 i C-128

Udruzivac

Kompjuter-TV zajedno

Kablovi:

C64/128-TV

Monitor Amiga

SCART Amiga

Monitor C-64

40/80 kolona

Diskete:

5,25" DD i HD

3,5" DD i HD

Kutije za diskete

Za 50, 60, 80 i 100 disketa

Ribon trake



Amiga 1200
Amiga 600 HD
Amiga 600
Amiga 500 +
Amiga 500

RF modulator
Disk 3,5" Ex In
Mis Amiga
Prostrenje sa satom
Pokrivac za Amigu

Printer MPS 1230
Monitor 1084S

Commodore 64
Commodore 64 G
Commodore 128
Disk 5,25"

Kasetofon
Joystick Apache
Joystick Piton
Joystick Com. Pro.
Joystick Com. Pro. Blue Star
Ispravljac C-64
Ispravljac disk 5,25"
Mis C-64
Podloge za misa

RASPRODAJA

KOMPJUTERA I OPREME:

Commodore 64 160 do 170 DEM
Commodore 128 170 do 250 DEM
Amiga 430 do 700 DEM

NA SVU POLOVNU ROBU 3 MESECA GARANCIJE!

**OTKUP I ZAMENA POLOVNIH
ISPRAVNIK I NEISPRAVNIH
KOMPJUTERA
I PRATECE OPREME**

Software TRIM nudi igre za:
COMMODORE C64/C128
AMIGA kompjutere

SERVIS za kompletan COMMODORE program!

SERVIS sa kompletnom komercijalnom i kulturnom opremom

World Cup USA '94

Kao i nebrojeno puta do sada, „US Gold“ je otkupio prava na sportski spektakl, a kao što svi znamo ove godine je to svetsko prvenstvo u fudbalu. „*Imali smo tri cilja pri kreiranju ove igre - da napravimo najbolju simulaciju fudbala na svetu, sa najviše mogućih korisnih opcija na svetu i sa najvećom mogućnošću kontrolisanja parametara igre na svetu.*“, kaže Tomi Bikić, producent igre *World Cup USA '94*. Brbljanje na stranu, pogled je kao u starom *Kick Offu* s tom razlikom što su igrači prikazani kao da je pogled sa strane, što bi trebalo da doprinese lepšoj animaciji.

ćom mogućnošću kontrolisanja parametara igre na svetu. „

Hugo The Troll



Pravi poznavaoци Amiginih igara će po slikama igre *Hugo The Troll* odmah prepoznati glavatog Huga, koji se još pre najmanje tri godine pojavio na Amigama u našim krajevima. Očigledno se radilo o nekoj PD igri jer na Zapadu niko ne pominje da se Hugov lik bilo kada pojavio na računarima. Kao što verovatno ne znate, Hugo je crtni lik koji se na Zapadu pojavljuje u televizijskom interaktivnom šouu (srećni gledalac, pritisakajući tastere na svom kućnom telefonu, kontroliše Huga i igra igru, dok ostalih par miliona gledalaca to posmatra). Hugo je stvoren u Danskoj ali se brzo raširio po celoj Evropi, tako da ga gledaju čak i naši doskorašnji sunarodnjaci Slovenci. Što se igre tiče, akcenat je stavljen na grafiku, dok je igračka atmosfera negde između klasične arkadne igre i *Dragon's Lair*.



Armourgeddon 2



Originalna igra *Armourgeddon* firme „Psygnosis“ je iz nepoznatih razloga bila veoma popularna. Verovatno zato što je bila prva arkadno/strateška igra koja je dozvoljavala planiranje borbenih delatnosti, a zatim i njihovo izvršavanje. Nastavak istoimene igre je raden na istom principu, samo je povećan broj vozila, mapa je 10 puta veća, ubrzano je iscrtavanje u 3D i to je uglavnom to.

Kick Off 3

Da ne bismo nabrajali sve reinkarnacije originalne igre *Kick Off* firme „Anco“ (po mnogima najbolja simulacija fudbala), očekuje nas i zvanični treći deo. Prva izmena je u samoj ekipi, jer umesto Dino Dinija koji je programirao sve nastavke do sada, uključujući i *Goal!*, glavni programer je Stiv Skorič. Član ekipe koja je radila *Kick Off 2*. Druga i daleko važnija promena je pogled sa strane. Dakle, nema više jurenja gore-dole. Vraćamo se na izvođenje sa Spectruma. Naravno, ovakav pogled daje daleko lepšu grafiku i animaciju, ali pitanje je da li će uspeti da zadrži igračku atmosferu. Na ovaj drastični korak Stiv se odlučio pošto je navodno dobio žalbe igrača kako *Kick Off* više liči na ping-pong nego na fudbal. Novina će biti još napretek: mogućnost biranja i uvežbavanja raznih taktika, prirodnije kretanje ostalih igrača koje bi trebalo da podseća više na profesionalnu utakmicu, a ne na razularenu bandu koja juri za loptom.



Nekoliko razloga ZA Nintendo GAME BOY

1. Najbolja džepna video igra

Slobodno zaboravite na automatske u luna parkovima, Spektreume, Komodore, i ostale kompjutere sa kojima ste se do sada igrali. Nintendo Game Boy je najpopularniji džepni kompjuter za igranje. On će Vas izvanredno zabaviti na svakom mestu i u svakoj prilici.



2. Ogroman izbor igara

Game Boy koristi kertridže koje se mogu menjati. Od sada su beskrajna učitavanja sa



kaseti i disketa prošlost. Sve igre su Vam u sekundi dostupne [samo odaberete igru koju želite i pritisnete dugme]. Već postoji preko 2000 igara i svaki mesec dolazi

po 50 novih. Evo nekih naslova igara: Tetris, Mario Bros, Pac Man, Alley Way, Ninja Turtles ... Na jednom kertridžu se mogu naći i do 50 najpopularnijih igara.



Izvanredan stereo zvuk

Sve igre prati simpatična melodija, koju ćete čuti preko ugrađenog zvučnika. Ukoliko ne želite da uznemiravate druge, možete smanjiti ton ili priključiti slušalice i do mile volje uživati u zvuku koji prati akciju. Takođe možete da povežete dva Game Boy-a pa da se igrate protiv druga. Sa Light Boy-om se možete igrati i u mraku. Na raspolaganju Vam stoji još i drugi dodaci.

3.



4. Ne treba Vam ni TV ni monitor

Više ne morate da kupujete monitor ili da ometate druge dok gledaju televizor, ukoliko želite da se igrate. Game Boy ima ugrađen sopstveni monohromatski ekran od tečnog kristala.



5. Staje u džep

Game Boy je malih dimenzija (90 x 148 x 32 mm), veoma lak (300 grama, uključujući i baterije), tako da ga možete staviti u džep i poneti sa sobom gde god želite (na put, posao, školu, u šetnju).

6.

Ne košta puno

Za cenu od 99 novih dinara, dobijate Game Boy sa baterijama, međunarodnom garancijom i uputstvom za rukovanje. Cena kertridža sa 15 igara + 15 igara koje dobijate na poklon iznosi 50 bodova. Dovoljan je samo jedan kertridž, koji će te kod nas uvek moći zameniti za novi uz minimalnu doplatu.



7. Dobijate i poklon

Svaki kupac dobija na poklon kertridž sa 15 najpopularnijih igara (Tetris, Pac Man, Sokoban, Tennis, Mario Bros, Solomon's Club ...), baterije i ukoliko se javite među prvih 20 kupaca specijalni poklon iznenađenja.



8. Očekujemo

Mickey Mouse, Hook, Home Alone, Kick Off, Terminator, Super Mario Land, WWF [kečeri], Tom & Jerry, Barbie, Hudson Hawk, Lethal Weapon, Top Gun, Indiana Jones, Simpson, Batma, Roger Rabbit ...



GAME BOY JUGOSLAVIA

011/42-13-55
011/42-98-48

radno vreme svakog dana od 8 do 21 časova svakog dana

Inferno

Posle fenomena line igre *TFX Tactical Fighter Experiment*, "Ocean" priprema još jednu natprosečnu igru. Reč je o najvećoj (verovatno po kapacitetu memorije) svemirskoj igri za koju tvrde da će postati klasika. Scenario je tipičan, borba ljudi protiv vanzemaljaca. Sve je urađeno u impresivnoj 3D grafici i obuhvata prostor sedam planeta i njihovih satelita. U pravljenju ove igre do sada je „potrošeno“ 60 000 sati što bi trebalo da garantuje dobru zabavu.



Delta V



Za svoju najnoviju igru firma „U.S. Gold“ kaže da to nije samo igra, već stanje uma. *Delta V* je rađena u 3D tehnici visoke rezolucije. Rađnja je smeštena u budućnost i predstavlja neku vrstu surove trke u kojoj je sve dozvoljeno. Uko-

liko sa svojim vozilom preživite do sledeće etape trke, dobijate bonus poene kojima možete izvršiti popravku vozila, ugradnju novog oružja i slično. Sve ovo podseća na *CyberRace*, igru koja se nedavno pojavila i pokazala se kao totalni promašaj. Nadamo se da u „U.S. Goldu“ znaju šta rade.

Between The Devil And The Deep Blue Sea.

Nakon već skoro zaboravljenog *Aces Over Pacific* firme „Ocean“ i pre dva meseca najavljenog *Pacific Strike* firme „Origin“, sada stiže i odgovor „MicroProse“. Reč je o igri koja obuhvata isto vreme (Drugi svetski rat, tačnije 1942. godinu) i isti prostor - Tihni okean. Na raspolaganju će vam se naći izbor od desetak tadašnjih najboljih aviona kao i mogućnost izbora jedne od strana u sukobu. Coral Sea, Midway, Eastern Solomons, Santa Cruz i Philippine Sea su nam kao scenarija bitkava već poznati. Ostaje da se vidi koja će igra biti tehnički najbolje urađena. Rukavica je bačena.



1942: The Pacific Air War

Većiki uspeh igara *The Incredible Machine* i nastavka *The Even More Incredible Machine* podstakao je programere „Dynamix“ na dalju eksploataciju odlične ideje. Novost su likovi, mačak Al E. i miš Sid koji se nadmudruju na sto nivoa raspoređenih u četiri težinske kategorije. Nivoi prve kategorije su izuzetno laki. Drugu grupu rešićete uz dosta mozganja. Ukoliko završite sve nivoove treće kategorije slobodno možete da tražite stipendiju za talentovane. Nivoove četvrte kategorije ne smete rešiti. Kako kažu, toliko pametnih ljudi ne sme da bude na svetu. Ne bi bilo pošteno prema onim drugim.

Sid & Al's Incredible Toons



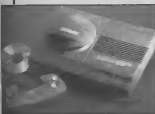
Across The Rhine

Ubzao po savez-ničkom iskrcavanju u Normandiji i ruskoj kontraofanzivi sa istoka. Trećem



raju je 1944 naglo počelo da klizi tlo pod nogama. Glavno oružje Amerikanaca u brzom napredovanju ka Berlinu bili su tenkovi M4 Sherman. Njima su jedino mogli da se suprotstave nemački tenkovi Tiger. Kako se rat završio znamo, a najnovija igra softverske firme „MicroProse“ *Across The Rhine* stavlja vas u ulogu komandanta tenkovskih jedinica jedne od zaraćenih strana u možda najvećoj borbi Drugog svetskog rata - forsiranju Rajne. U „MicroProseu“ su i dalje militantno raspoloženi.

CD32 EXPANSION BOARD



Poslednji „Commodoreov“ hit, CD32, jeste predivna igračka konzola. Međutim, za one koji bi želeli da je koriste i kao Amiga kompjuter, postoji rešenje. *CD32 Expansion Board* je dodatak čijim se priključivanjem dobijaju standardni portovi sa zadnjeg dela Amige 1200, kao i za IDE hard-disk, proširenje RAM-a i port za MPEG dodatak. Cena je oko 140 funti.

REKLAMNI TRIKOVI

Firma „Commodore“ je za Božićne praznike pred kraj prošle godine napravila odličan uspeh prodavši 160 hiljada Amiga 1200 i 70 hiljada CD32, samo u Velikoj Britaniji. Ohrabren uspehom, „Commodore“ se, valjda po prvi put u svojoj istoriji, bacio na ozbiljnu reklamnu kampanju, koja uključuje sve medije. Ali, najinteresantnija je ulična reklama na velikom panou koji se nalazi u Londonu, pored same zgrade „Sega“ korporacije. Do fotografije CD32 pise velikim slovima „Da bude ovako dobra, Segi će trebati godine“.



MOUSE WHEEL

Naslednik sada već par godina starog *Mouse Yoke* je *Mouse Wheel*, volan prečnika oko 25 cm koji se pričvrsti za kraj stola, a miš (pod pretpostavkom da ga imate uz računar) se okrene i postavi na osovinu volana. Kada se ova čudna naprava spoji, dobija se mogućnost igranja volanom bilo koje automoto igre (pa čak i bilo koje druge vrste) koja podržava kontrolu mišem. Sem što je koristan, dodatak je i jeftin u odnosu na prave volane (koji, inače, zahtevaju i specijalne igre), jer mu je cena 40 USD.



Mouse Wheel



Mouse Yoke

Prema najnovijim ispitivanjima na Zapadu, 76% roditelja smatra da se njihova deca isuviše igraju kompjuterima, odnosno konzolama. Međutim, poražavajuća je činjenica da čak 60% smatra da igre imaju ozbiljne negativne posledice.

JVC RG-M10 I PIONEER LASER ACTION

Dok je u Evropi Amiga CD32 popularna kao konzola, interesantno je videti kako se u Americi odvija rat na tržištu konzola i kako se i dalje bore Super Nintendo i Sega Genesis. Na scenu su nedavno upali i „JVC“ i „Pioneer“ sa svojim konzolama. Međutim, umesto da prave potpuno novu tehnologiju obe firme su se, svaka na svoj način, odlučile da probaju da uzmu deo igračkog tržišta. „JVC“ mašina se od milošte zove *X'EYE*, ima klasične komandne tastere umesto džojstika i ugrađen CD. Ono što je interesantno je da pored audio CD diskova, *X'EYE* može da koristi CD + Graphics Karaoke (pevanje uz muziku i video spotove), Sega CD, kao i Sega Genesis kartridže. Cena 500 USD.

Na drugoj strani, „Pioneerov“ *LaserAction* ima sličan pristup, ali sa daleko više opcija. Najjeftinija varijanta je sam *LaserActive* plejer koji pored audio CD diskova čita i CD-ROM, video CD kao i laserske diskove (LD). LD se pojavio još pre 5 godina u Americi i trebalo je da zameni stari VHS video sistem, jer poseduje 60% bolju sliku, trenutni skok na bilo koji deo filma, potpuno mirnu i čistu sliku pri pauzi itd. Ukoliko je to potrebno, na *LaserActive* mogu odvojeno da se dograde Sega CD i Super CD-ROM2 moduli, koji omogućavaju korišćenje CD diskova za dotične standarde.



X'EYE



LaserActive



G A M A G R A F I C K E S T A N I C E

PLAY!



■ GAMAGRAFONICS ■ BEOGRAD ■ JANSKA
■ TEL 332275 339494 ■ FAX 335902